

交響組曲 シャイニング・フォースII 音楽CDプゼント!! 30名



『シャイニング・フォース II』のメインテーマ曲「甦える光の戦士」ほか、全12曲収録の『交響組曲/シャイニング・フォースII』が、パイオニアLDCより発売中です(税込3000円)。このCDを抽選で30名の方にプレゼントいたします。希望の方は官製はがきに下の応募券を貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を

きりとって

交響組曲 シャイニング フォース II 応募券 小学館 書き、下記までお送りください。 〈あて先〉 ®101-01 千代田区-ツ橋 2~3~1 小学館 第八編第 CD係 〈しめきり〉 1994年2月28日 ※当選をもっています。 発送でいただきます。



SHINING FORCE

今,暴かれる「シャイニング・フォース I 」究極の謎!!



SECRET 1 "隠された戦士"を発見!!
SECRET 2 未知なる武器を作り出す「ドワーフの鍛治屋」
SECRET 3 絶対見つけられない"隠しアイテム"大公開

SECRET 4 "超極秘戦闘フィールド"の究極バトル

▶おまけ・かくしモード情報◀

このゲームには、「スペシャルターボ」「敵操作」「味方オート」「ゲームクリア」の4つの隠しモードがある。「SEGA」のタイトルが画面右から出てきて消えるまでに、●を上、下、上、下、左、右、左、右、上、右、下、左、上の順に押し、最後に日を押す。成功すると音が鳴るので、すぐにスタートを押したままにし、魔女が案内するファイル選択画面をやりすごそう。あとは、各項目を「はい」「いいえ」で選ぶだけなのだ。

SECRETI "隠された戦士"を発見!!

■絶対仲間に入れたいキャラクター



フィルダー

仲間にするためには、かなり手のこんだ過程をクリアしないといけない。まず、「ビドー国」で鳥人の母親が自分の子供を"高い高い"状態、つまり、あやしているイベントを見なければならない。そのまま物語を進めていき、ミトゥラ神殿の戦いに挑む。敵のボス「ザルバード」を倒した後に、「トリスタン」で「フィルダー」を見つけよう。そうすれば、仲間になってくれるのだ。

実はこの「フィルダー」、「ビドー国」で出会った 小鳥なのだ。あっという間に成長して、仲間にな る頃には、鳥人の立派な大人になっている。

場所▶トリスタン





リンダ

「ミトゥラ神殿」の「ザルバード」戦闘には、も うひとつ大事な仲間を味方にできるイベントが隠 されている。戦いの後、神殿の右側にある部屋で 語り部の話を聞いて、多くのプレイヤーは「トリ スタン」に戻ってしまうだろう。しかし、それで はいけない。神殿の左側にある部屋にも入ろう。 入口近くにいる1体の石像を「調べる」のだ。す ると、ミトゥラ神から使命を受けた「リンダ」と いうソーサラーが出現するはずだ。

「リンダ」は仲間になったとき、「グランス島」に 渡るための情報も提供してくれる。

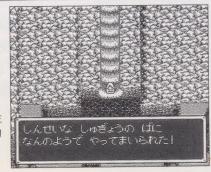
場所▶ミトゥラ神殿





「アストラル」の弟子であった「シーラ」は、「修験者の小屋」で「マスターモンク」の奥義を究めんと、小屋の北西にある滝に打たれ修業にはげんでいた。しかし、その滝には小屋自体がじゃまをして近づけない。画面上でも、小屋に入ってしまうと「シーラ」の姿は見えないので、気づく人は少ないだろう。では、どうやって仲間にするかというと、フィールド画面からの入口付近で左側から木立の透き間を通り、フィールド画面に切りかわらないように小屋の西側を北に登っていこう。すると、滝に打たれる「シーラ」に会える。

場所▶マスターモンクの北西にある滝





プレイヤーキャラの全員が簡単に仲間になると思っている人! それは大きな勘違い!! 仲間にならないかもしれない要注意人物と、仲間にする方法を解説しよう!!



マード

パルメキア大陸側の古代通路 に登場する「マード」。彼を仲間 にするには、「モーンの町」で「ゴ ーレムの腕」を手に入れている かどうかが問題になる。「ゴーレ ムの腕」を見つけるのはちょっ と難しい。どうするかというと、 町の一番北西の部分 海右の写真 と同じ位置、城壁と崖の凹みに 立つと右上の写真のように"腕"

場所▶古代通路



が出現するのだ。これを「調べる」で入手し、古代通路にいって、「マード」に対して使えば、 仲間になるはずだ。

でつけ コーレムのうでを見っけた てしていますか?

モーンの町 **ゴーレムの腕** 出現地点

■要注意!! 見おとしやすいキャラクターたち!!



キウイ

「ガラム城」の地下半から抜け出し、「グランシール」へ向かうフィールドで戦闘した後、「グランシールの町」で会えるとてもかわいいキャラクターが「キウイ」だ。戦いの後、町に入ったら南東にある倉庫に行ってみること。そこで合えるはずだ。





マチルダ

「リブル村」の村長は、最初主 人公たちを嫌っているけど、「ピーター」がフェニックス族であることを知り、急に友好的になる。このとき村を出る前に、入口付近にいるケンタウロス族に話しかけてみよう。実は、彼女が「マチルダ」なのだ。





ミック

「古代神殿」の戦闘でタロスを 倒した後、「港町ハッサン」にも う一度行ってみよう。「リブル村」 の「マチルダ」と同じように、 町の入口付近にケンタウロス族 の男性がいる。彼に話しかける と、やはり冒険の旅へついてき てくれるという。





●エルリック●ツィッギー ●ドンゴ●パイパー

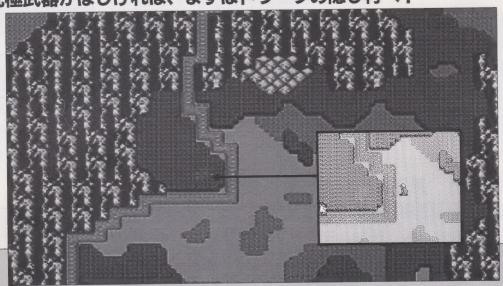
「魔界の精」の話を聞いて、「クリードの館」を旅立つとき、まず1人を選んで仲間にする。そして、再び主人公たちが「クリードの館」へ戻ってきたときに、残り3人に話しかけると、全員が仲間になってくれる。

| エルリック | ツィッギー |
|-------|-------|
| | |
| ドンゴ | パイパー |
| CHI | |

SECRET2 未知なる。 武器を作り出す「ドワーフの鍛冶屋」

知らなかったではすまされない、最強武器がザクザク入手できる『ドワーフの隠し村』を徹底解説!

■究極武器がほしければ、まずはドワーフの隠し村へ!



▲プリズムフラワー地帯南西・ガラム城北のフィールド

■謎を解く鍵は、「乾きの石」にある!!

「金貨5000枚」と「ミスリル銀」を持っていくだけで、今までの武器とはまったく次元の違う、超強力ウェポンを作ってくれる武器屋が存在する。それが「ドワーフの鍛冶屋」だ!! この鍛冶屋は、険しい山と大河に囲まれた「ドワーフの隠し村」にある。「ドワーフの隠し村」へは、「乾きの石」というアイテムを入手できれば大河を通過して行くことができる。詳しい場所は上のマップ、

「乾きの石」の入手方法は「SECRET3"隠しアイテム"大公開!!」のページを見てほしい。鍛治屋で作ってもらえる武器は、下の表の通り。例えば、剣を作ってもらうとする。すると、まずD群の「必殺の剣」が最も高い確率で作られる。次にC群、そしてB群、最もよいA群の「レヴァティン」は1/16の確率で作られる。ミスリル銀を渡す前にセーブし、A群が出るまでリセットを続けよう。

| | A 群(確率 1 6) | B 群(確率 <u> </u>) | C 群(確率 <u>1</u>) | D群 (確率) |
|-----|------------------------|-------------------|-------------------|-----------------------|
| 剣 | レヴァティン | カウンターソード | パトルソード | 必殺の剣 |
| | ホーリーランス | ハルバート | ミストジャベリン | バルキリー |
| 斧 | ルーンアックス | 大地の斧 | アトラスの斧 | ヒートアックス |
| | 神秘の杖 | 吹雪の杖 | グレートロッド | サプライスタッフ |
| 僧侶杖 | 神秘の杖 | 女神の杖 | グレートロッド | 聖者の杖 |
| 弓 | シャットキャノン | シャットキャノン | ハイパーキャノン | パスターショット |
| 忍者 | ムラサメ | 忍びの刀 | 菊一文字 | 必殺の剣 |
| モンク | ギガントナックル | ミスティナックル | _ | - |
| バロン | まず1/2の確率で剣とう | 等を選択後、剣または斧(| の製作にかかります。 | |

やっぱりあった隠しアイテム! これを見つければ、ゲームの面白さがますますアップするのだ!

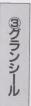
■ミスリル銀

塔の横をグルッと回って裏側へ行こう。诵れ なさそうだけど、見えない道があるのだ。そ こを通って、真ん中あたりを調べてみよう。





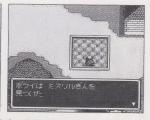
ここで見つかるミスリルは壁の中に埋まって いる。牢屋を脱出して地下道に入ったすぐの 部屋。そこの壁を調べれば、見つかるはずだ。





古えの塔の封印が解けて崩壊が始まったグラ ンシール。早く脱出したいところだけど、城 の入口近くの穴をのぞいてみたらどうかな?

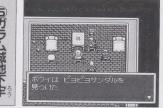




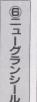
地下に古代の遺跡が眠っているとウワサのリ ブル村。ここの砂場にもなにかありそうだ。 遊んでいる子には悪いけど、調べてみよう。

■その他のアイテム





ボウイがとじこめられた牢屋にあるのはピョ ピヨサンダル。装備して歩くと、ピヨピヨ鳴 って楽しい。牢屋のテーブルを見てみよう。





ニューグランシールの本陣の後ろの壁を調べ よう。戦士がバロンに転職するためのアイテ ム、「戦士の誇り」が見つかるはずだ。





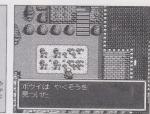
泉のすぐ右横の地面を見てみよう。傷ついた 体を一挙に回復させるアイテム、「癒しのしず く」がある。きれいな泉にふさわしいね。





鉱山がふさがって困っているドワーフの穴。 ここのたき火には「乾きの石」が転がっている。 これをある場所で使えば、隠し村へ行ける。





ここには3つのアイテムがある。チェス盤が ある部屋には「いだてんリング」。その部屋か ら出た中庭には、「薬草」と「毒消し草」がある。





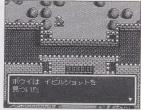
日照りで砂漠化しているパキャロン。城門か ら右に移動してつきあたりの壁の裏に、ペガ サスナイトへ転職できる「天馬の翼」がある。





修験者の小屋の裏の林、その中の一本の木に、 「気合いの玉」が隠されている。ちょっとわかり にくい場所だが、写真を参考にして探そう。





ガラム場内に侵入後、城門のすぐ左の木を調 べよう。最強の飛び道具「イビルショット」があ る。ただこれには、防御力低下の呪いが・・・。

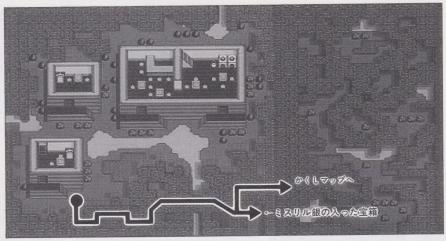
SECRET4"超極秘戦闘フィールド"の究極バトル

■新次元の2大バトルを完全紹介だ!!

隠しバトルその1

妖精の森

妖精たちが平和に暮らす静かな森に、驚くべきパトルゾーンが隠されていた。そこでは、体験したことのない特異な戦闘が待っている。怪物のみならず、まさに時間との戦いだ!



ここを探せ!

森の南側に、実は隠れた道がある。その道をたどって行くと、森の東に広がる「隠し戦闘マップ」へ入ることができるのだ!!

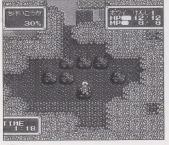
■クリア時間を競うタイムバトルだ!!

森の東側に隠されている戦闘フィールドは、ゲーム中、唯一といっていい特殊なバトルを体験できる。このフィールドの目的は、モンスターを倒すことだけではない。いかに迅速に敵を全滅させ、クリアするかが目的なのだ。画面の左下にカウントされているバトルタイムがポイント。常に時を刻んで、クリア時間を表示している。どれだけこのタイムを少なくできるか、時間との戦いを楽しもう。

もうひとつ、このフィールドには特徴がある。戦闘突入時にいる モンスターは、1体のみ。ただし、マップ上のある地点を通過する ごとに、新たなモンスターが出現する。つまり、進んだルートによ って、敵が出ない場合もあるし、わんさと出現する場合もあるのだ。







えないので、非常に危険だップ。モンスターの姿が見ず森に隠れるような戦闘マ



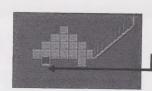
HPはこまめに回復しよう ターにでくわしたりする。 希望の光 命のリング

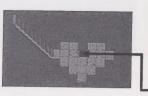
入手アイテム

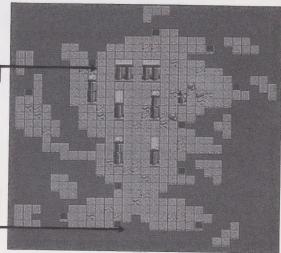
隠しバトルその2

古代通路

グランシールとパルメキアをつなぐ唯一の道、古代通路。普段はなんの危険も感じられない場所。しかし、物語の終局を迎えた後「古代通路」は戦慄の空間に変貌する。これこそ、本ゲーム究極のバトル/





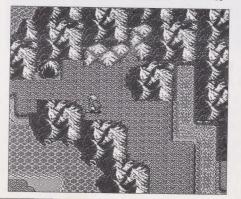


登場敵モンスター→プリズムフラワー、オッドアイ、 ガラム、ゼオン、レモン、ゲシュプ、カミーラ、ザル バード、ダークスモーク、ウィラード、キング

●注意●「古代通路」の形をよーく見てみよう/ こだわりのゲームだけあって、マップ全体の形 が「ソニック」になっているんだ!!

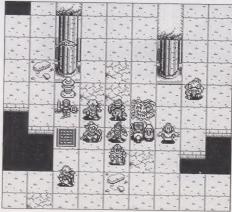
ここを探せ!

ナスカーシップでグランス島へ渡り、海岸に沿って南に進もう。ロフト村が見つかるはずだ。ロフト村の南には、連続して橋のかかっている地形がある。橋を渡って先へ先へと進むと、周囲を山に囲まれた洞窟にたどり着く。そこが、古代通路への入口だ。



■エンディング後の超極秘、最強バトル!

今から打ちあける話は、本当にナイショの本書独占情報!! 開発も極秘に進められた最強の隠しバトルだ!! やり方は簡単、「ゼオン」を倒した後、エンディング、スタッフロールを見る。ここで電源を切らず、3分間待ってみよう!! な、なんと、「古代通路」に歴代のボスが出現し、本編では体験したことのない、超強力バトルが楽しめるのだ。



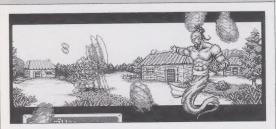


本書だけの特別企画▶総合プロデューサーが自ら語る

召喚モンスターのバックストーリー

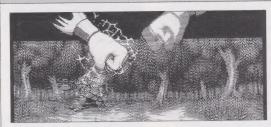
本書だけに高橋宏之氏が語ってくれた、バックボーンストーリーを一挙公開!!

ダオー風の魔神



つもは土の中にいる「ジン精霊」。非常に気の荒い性格をしていて、誰にも服従することがなく、ふだんはその姿すら見たものはいない。しかし、「ソーサラー」が放つ召喚魔法だけにはなぜか快く姿を現わし、敵に対して攻撃をしかけてくれる。余談ではあるが、この「ダオ」、「ランプの精」とは従兄弟同士であるというウワサもささやかれている。攻撃に関しては、「真空の属性」を持っていて、強烈な破壊力を持っているキャラクターだ。

アトラス一天空の巨人一



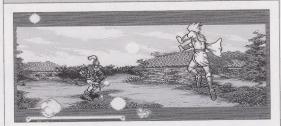
って、神族と争った巨人族がいた。彼は、そのなかでもっとも勇敢に戦った強者である。しかし、その報いで「アトラス」は、未来永劫、時間の限りなく天空をかつぎ支えることになった。「ソーサラー」の召喚魔法がかけられたときのみ、その罰を神から許され、鬱積した無類の力を敵に向かって開放するのである。「雷の属性」を持つその力は、狙った獲物を的確に、そしてすばやく捕える「電撃の鉄拳」となり、信じられないほどのダメージを与えてくれる。

ネプチューン一静かなる海王



の奥底で、戦いとはなんら関係のない平和な暮しを営んでいる「ネプチューン」。しかし、ひとたび召喚魔法を察知すると、瞬時に召喚者のもとに現れ、超強力な酸性雨を敵に向かって大量に降り注いでくれる。「ネプチューン」がなぜ、召喚魔法で即座に現れるのか? それは、神との契約があるため。"その強大な力を聖なる冒険者へ与えたまえ"という使命を受けているのだ。攻撃に関しては「水の属性」を持っているので、炎を扱う敵に対しては心強い仲間だ。

アポロンー太陽の王



陽に没したはずの「アポロン」が、召喚魔法によって 蘇る。神ですらその実体を見た者はいないとされているにもかかわらず、「ソーサラー」の呪文によって、伝説の勇姿そのままに敵の目前へ現れる。そして、太陽から授かった無限の力を一気に対象者へ解き放つ! それが現存するものなのか、はたまた単なる幻なのか、確証を持つ者は誰もいない。攻撃としては「火の属性」であり、その力は、召喚モンスターのなかでも驚異的な能力を秘めているらしい。

SHINING FORCE I

シャイニング・フォース 古えの封印

PROLOGUE



CONTENTS

| PROLOGUE- | -i |
|--|----------|
| ベージの見方 | |
| WORLD MAP | - |
| WURLD DATA | -1 |
| CHARACTERS | _ |
| A WELL CHECKER | -11 |
| MONDITER | - 11 |
| SYSTEM CHIDE | - 11 |
| HOW TO WAN | |
| | Ti I |
| | W 200 10 |
| The state of the s | - 11 |
| 14 APON | |
| | _ " |
| INTERIOR DATA | 110 |
| | 110 |
| | 111 |
| | 144 |
| | ——— |
| DESPECT HEET | -111 |
| | Sele |
| THE DEPTH AND THE PERSON | 2 |
| B184506140-3149-2001 | - O |
| - Ching-deficiency | 6 |
| All the table of each designation | 6 |
| | |
| | |



HOW TO WIN

ページの見方

物語が大きく進展する城下町や遺跡などを中心に紹介しつつ、その場所に関わるイベント内容を詳しく解説。また、ショップリストや登場人物など町ごとのデータもきっちり集約している。

■●タイトル関係■

最上段には、紹介している舞台の幕数、何番めの イベントマップであるかの表示、そして紹介してい るマップが町なのか城なのかなどの区別がある。

2段めの大きい文字が、紹介している場所の名称。 3段めの文章が、その場所の全体像を現している。

■ **2**DATA CHECK

ページの両サイドに集約したデータは3種類。ひとつめに『TOWN GUIDE』。マップにある建物が何であるか、番号をふって解説している。その中で、物語ととっても重要な役割を持っている建物には、別枠でコラムを設け、詳しく解説。

2つめのデータは『SHOP LIST』。武具類と道 具類の2種類があり、紹介している場所で売ってい るものをすべて取り上げている。イベントクリア後、 再度訪れたときに新しく売られている商品は、リス トを分けて表記している。 3つめのデータは『NEW MEMBER』。紹介している町などの場所で、新たに仲間となってくれるプレイヤーキャラクターのことをいっている。直接、仲間にする方法をいってしまっては、楽しいゲームもだいなしなので、明確なヒント、または紹介するキャラクターについての解説となっている。そして、左側にある写真がその人物の顔である。

各キャラクターのステータスや使える魔法など、 詳しい解説は10ページ以降に掲載しているので、参 考にして、より効率的な戦闘を繰り広げてほしい。

■ **3**CHECK POINT■

『TOWN GUIDE』で紹介した重要な建物について詳しく解説するコラムが、このチェックポイント。物語の流れにおいて、どのような役割があるのかわかりやすいヒントを表記している。画面写真もかなり有効なヒントとなっているから、必ずチェックしよう。

■ **4**ITEM FOUND

イベントMAPには、たいていいろいろなアイテムが隠されている。宝箱にあったり、壺や本棚にあったりと、場所はさまざま。これらのアイテムがどこにあり、何であるかを解説。ただし、物語を進める上で必要不可欠なイベントアイテムや究極の隠しアイテムは、ここではナイショ。簡単に見つかったら、おもしろくないもんね。どうしても知りたいときは、巻頭の「袋とじ」を見よう! 袋とじでは、アイテムの種類や場所、入手方法などをこと細かに解説している。

■ (0.0文章)

イベント内容をわかりやすく解説。物語の流れを 知り、どのようなことをしなければならないか、要 点をまとめてあるので参考にしよう。

■ 6MA P■

町などの全体から、建物のなか、地下の仕組などを完全網羅。もちろん 『TOWN GUIDE』 と連動した番号もついているから、むだに動き回らなくてもそのMAPの全体が把握できる。行き忘れることもないから、後になって困ることもないはずだ。

■●タイトル関係■

イベント・ページ同様、最上段に紹介しているフィールドの幕数、何番めのバトルなのかを表示している。そして紹介しているバトルフィールドが、ボスひとりを倒せばクリアできるのか、登場している敵キャラ全員を倒さなければクリアできないのかを、『ボスタイプ』と『全滅タイプ』で表示。さらに、突如戦闘に入るエシカウントフィールドなのかどうかも表記。2段め以降はイベントページと同じ内容だ。

■2DATA CHECK■

ページサイドにまとめられたデータ・チェックは、イベントの内容とは多少異なり、5種類のデータを紹介。まず『CAST』という項目。そのバトルフィールドでもっとも有効な戦いを繰り広げられると思われるプレイヤーキャラの名前、そして、そのフィールドに登場するすべての敵キャラの名前を列挙している。さらに、各キャラ名の右側には、それぞれの移動タイプを示してある。

ふたつめは『NEW MEMBER』。イベント・ページと同様に、バトルフィールドでプレイヤーキャラに加わる人物の特徴などを解説している。

3つめに『KEY CHARACTER』。これは、イベント・ページ同様の解説だ。

4つめには『BOSS』。紹介しているバトルフィールドがボスタイプの場合、そのボスを解説。

5つめに『MONSTER』。 4つめの項目と同じことで、こちらは全滅タイプのとき、ボス同様に注意しなければならない敵キャラを解説。

■ 3SONIC!バトルテーマ■

「シャイニング・フォースII』の製作会社「ソニック」から直接教えてもらった、各バトルフィールドのテーマだ。開発者の高橋さんが、このテーマを元にフィールドの地形構成から敵キャラ配置まで考えたのだから、実際プレイをするときに参考にならないわけがない。各ページのテーマをよく理解して戦えば、プレイヤーキャラクターの強さが倍増する。

■**4**MONSTER'S ITEM

戦いに勝つと、敵キャラが思いもよらないアイテムを落としてくれることがある。それは、バトルフィールドごとに決まっていて、うまく活用すれば、



戦闘にも余裕ができる。そこで、紹介しているフィールドで入手可能なアイテムを紹介。

■ **6**FIELD GUIDE

バトルフィールドでは、地形によって戦闘力や防御力が変化する。これを「地形効果」という。たとえば地形効果30%の所では、敵からのダメージなどを30%減らすことができる。これを明確に表したマップ。地形効果は、キャラによって個人差がある。どのキャラをどの場所へ移動させるかの参考になるぞ。

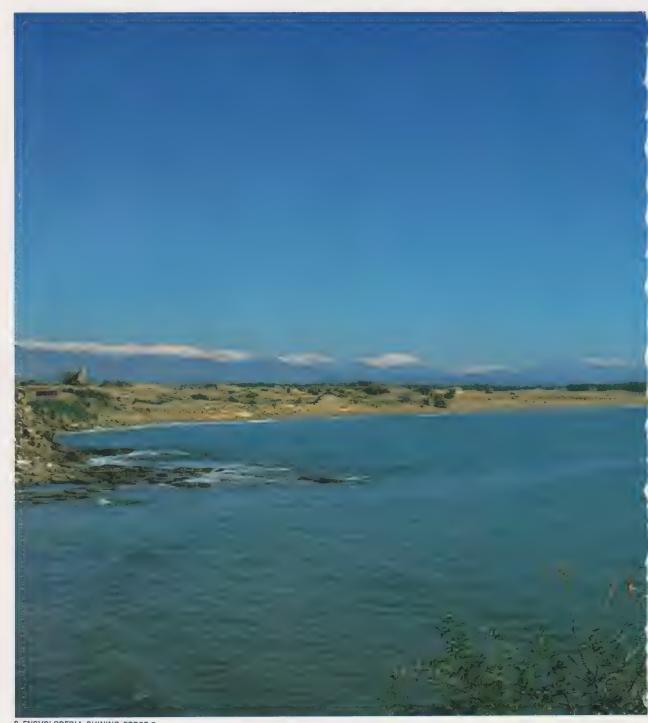
6 攻略

どのように戦うかという戦術から、敵キャラについてまで完璧に解説。

■ OMA P■

『CAST』データと連動したキャラクター配置、 そして、プレイヤーキャラは緑、敵キャラは赤色で、 初期登場位置を表記している。 HOW TO WIN BATTLE ページの見方

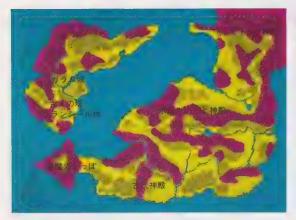
イベントとかわるがわる 登場するバトルフィール ドを完全紹介。将棋やチェスのように敵と味方が 移動しつつ戦いを繰り広 げるバトルだから、知っ ておきたい情報を余すこ となく詰め込んでいる。



6 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE I

シャイニング・フォース『 WORLDMAP ●グランシール城 €ドワーフの穴 ②古えの塔 の妖精の森 6イール村 B岩清水の森 ●ハウエル宅 ●クリードの館 6ガラム城 ●パルメキア北大陸への洞窟 ⑥ニューグランシール城 ∅ケット村 のリブル村 **②**パキャロン ❸闇の洞窟 ∞パンゴートの谷 9ポルカ村 個トリスタン ●ビドーの国 **ゆ**ミトゥラ神殿 ●ボルカノン神殿 ●モーンの町 か古代の意志を継ぐ者のほこら カナスカ大地 **B**古代通路 20修験者の小屋 ●港町ハッサン @ロフト村 **1**1古代神殿 の古えのほこら 動ドワーフの隠し村

WORLD DATA



地形区分図

世界の地形を知れば、旅の道筋も見えてくる!?

広い世界には、何人も立ち入ることのできない場所があったり、思わぬ 所から道が出てきたりする。迷いなく壮大な旅を繰り広げるなら、このよ

うな情報を事前に頭へインプット しておきたい。左のマップは、キャラクターたちが通行可能な場所 などを解説している。

●黄=キャラたちが通常の歩行で 通行可能。青=イベントまたは何 らかの乗り物で移動可能。赤=ど んな方法を使っても絶対に移動で きない場所。





自由戦闘フィールド配置図

バトルフィールドを会得すれば強い仲間が育てられる!!

世界マップの各所には、イベント絡みのバトルだけではなく、一度戦っても通る度にバトルができる場所がある。 脇役に成りがちなプレイヤーキ

ヤラたちのレベルアップなどには とっても役に立つ。物語の流れに そって、近場のバトルフィールド で、仲間と主人公を強靭な部隊に 作り上げよう。

●青=主人公のレベルが10未満で 通過するバトルフィールド位置。 黄-20未満で通過する位置。赤= レベルが20以上で通過する位置。



ガラム城 古えのを カランシール城 古代社

8 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

エンカウント戦闘配置図

フィールド移動時に突如出現する敵キャラもいる!!

定められた場所に行けば、何度でも繰り返しバトルができる『自由戦闘フィールド』。それとは別に、世界マップ上には突如バトルシーンになって

しまうエンカウントのバトルフィールドがある! 左図の赤い色で 表記した部分が、その危険地帯。 フィールド上を移動しているだけ では敵キャラの姿は見ることがで きない。気を許して足を踏み入れ るとかなり厳しい戦いになるので 注意しよう。町~町の移動時に体 力回復などを忘れないことだ。





CHARACTERS

CHARACTER PLAYER

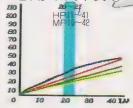


初期クラス→僧侶 初期アイテム→きのつえ、やく



魔法

LVI・ヒール① L V4・アンチドウテ① LV7・ヒール② LV10・ヘルブラスト() LV13・アンチドウテ@ LV16・ヘルブラスト@ LV19・スロウ① LV22・ヒール③ LV25・ヘルブラスト③ LV29・スロウ② LV33・アンチドウテ③ LV36・ヘルブラスト@ LV40 · E-14 LV45・アンチドウテ4

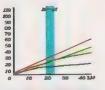


ボウイと共に、アストラルのもとで修業を している少女。青く長い髪と、赤い大きな 目が特徴的。もともと世話ずきな性格で、 ボウイと同い年なのにいつもお姉さんぶっ てしまう。そのため損な役がまわってくる ことが多いが、いやがらずになんでもこな すところに性格のよさが表れている。

各キャラクターに共通しているデータは、 種族、性別、初期クラス、初期アイテム。 魔法を使うキャラは、転職前に覚える魔法 **PC表の見方** だけを表で紹介。グラフでは、各ステータ スがどう伸びるかを示している。

グラフの見方▶

成長曲線グラフは、タテ軸が能力上昇値、 ヨコ軸がレベル上昇値。HP=赤、MP= 青、攻撃力=緑、防御力=黄、素早さ=茶 で表記。水色の帯にかかる数値は、上から、 転職に有効な時期を現わしたレベルと、そ の時のHP、MP想定値も表記。



ヒューイ ケンタウロス族/男

初期クラス→騎士 初期アイテム→きのぼう、やくそう





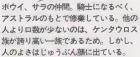


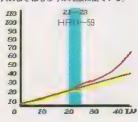
初期クラス→戦士 初期アイテム→ショートアックス、やくそう



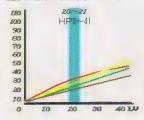








アストラルのもとで、戦士の修業をする 弟子仲間。ほかの3人の分しゃべりまく るため、ヒューイからはうるさがられて いる。防御力・攻撃力ともに高いため、 戦闘では頼りになる味方のひとり。



カズン

初期クラス・魔術師 初期アイテム→きのつえ、やくそう

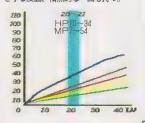


魔法

LV1・ブレイズ① LV5・ブレイズ② LV9・コンフューズ① LV13・アンチスペル① LV1B・ソウルスチル① LV22・ブレイズ③ LV25・コンフューズ② LV29・ソウルスチル@



古代遺跡研究の学者ハウエルのもとで、 魔術師の修業している少年。魔法の素質 は並の上くらい。冷静なポーズをとろう とする反面、情熱的な一面も持つ。



ジッポ スケイプン/男

初期クラス→シーフ 初期アイテム→ショートナイフ



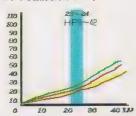
魔法

LV24・カトン① LV29・カトン② LV34・ライジン① LV39・ライジン② LV45・カトン③ LV52・ライジン③



呼ぶきっかけとなった、大事件を起こし てしまう。シーフでありながら、金もう けよりも冒険を好んでいる。

シール国に波乱を



ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II 11

キウイ みどりがめ/なし

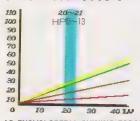
初期クラス→みどりがめ 初期アイテム→もっていない







正体不明の生き物。姿・形はカメによく 似ているが、本当のことは誰にもわから ない。背中にコウラがついているだけあ って、防御力はとてつもなく高い。成長 するとすごいキャラになるらしい。



12 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE I

ビーター フェニックス族/男

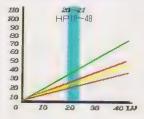
初期クラス →フェニキィ 初期アイテム→もっていない







全国各地に伝説の残る不死鳥のヒナ。好 奇心旺盛で、少しもものおじしないタイプ。 他人にズケズケと質問するわりには、 変 敬もあったりする。ボルカノン神が父 親代わりだったため、性格的にいろいろ と影響を受けているところもある。転職 後は、かなり頼りになりそうなキャラ。



マチルダ ケンタウロス族/女

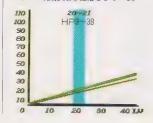
初期クラス →レンジャー 初期アイテム →きのや







自然を愛する特強、民族の少女。同じケン タウロス族でも、騎士とレンジャーとで は大違い。気位の高い騎士にくらべて、 大らかて明朗快活な性格をしている。



ゲルハルト 獣人族/男

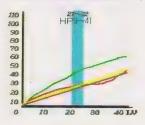
初期クラス→獣人 初期アイテム→もっていない







まがったことが大嫌い! という正義感 のかたまり。獣人族のわりには体毛が薄 いため、コンプレックスを感じている。 平和な村の中で数少ない好戦的なキャラ。



ルド

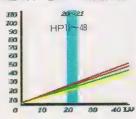
初期クラス→鳥人 初期アイテム→ミドルソード







鳥人の国・ビドーの王子で、ビーターの 大親友。 やさしさと勇猛さを合わせもっ ている。 ビドー国はボルカノン神の信任 を受けているため、国民はバルメキア南 大陸の平和の番人として日夜活動中。



ロイド

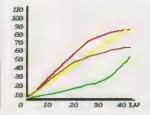
初期クラス→ブラスガンナー 初期アイテム→アサルトシェル







初老の古代学者。元来の研究熱心さにより、人々から薄敬を集めるようになった。 しかしあまりにも研究に夢中になりすぎ たため、変人のレッテルをはられている。



ミック ケンタウロス族/男

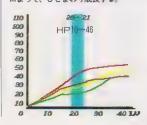
初期クラス→騎士 初期アイテム→スチールランス







冒険などの未知なるものに対する恐怖心 のあまり、ひとりおいてけぼりになって しまった少年。ボウイたちと出会うこと によって、ひとまわり成長する。



ポルナレフ ェルフ/男

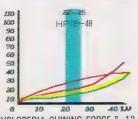
初期クラス→アーチャー 初期アイテム→はがねのや







妖精の森の住人。フェアリーやドワーフ と仲がよい。正義感が強く、なかなかの 情報通。たくましいタイプではないので、 ワナにひっかかりやすいところがある。



ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE I 13

550

PLAYER CHARACTER

エルリック ケンタウロス族/男

初期クラス→騎士 初期アイテム→スチールランス





ツィッギー

初期クラス →僧侶 初期アイテム→パワースティック

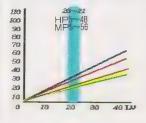


魔法

LV1・ヒール① LV30・クイック② LV5・ヒール② LV33・オーラ① LV8・ハルブラスト② LV41・オーラ② LV16・ハルブラスト② LV55・オーラ③ LV22・ヒール③ LV60・オーラ④ LV28・ヘルプラスト② LV60・オーラ④



やや丸顔だが、古風な顔立ちの美人。神 父に仕える質素な女性で、優しい心の特 ち主でもある。事件に巻きこまれたボウ イたちを、自分のことのように心配する。





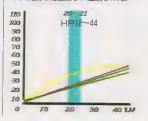
初期クラス→戦士 初期アイテム→パワーアックス







酒好きで野蛮な人物。酒さえ飲んでいれば上機嫌で、見るからに乱暴者。どうやらドブドワーフ族に近いらしく、粗暴な態度が目立っている。本来のドワーフ族は、高潔で札機正しい種族なのだ。



バイバー エルフ/男

初期クラス→魔術師 初期アイテム→パワースティック

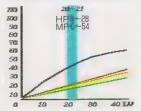


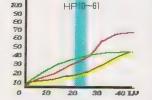
魔法

LV1・プレイズ① LV35・スパーク億 LV5・フリーズ① LV38・フリーズ④ LV11・プレイズ② LV51・プレイズ③ LV25・フリーズ② LV54・スパーク③ LV26・スリープ① LV56・プレイズ④ LV28・スパーク① LV60・スパーク④ LV31・フリーズ③



つねに冷静沈着、しかも 礼儀正しいという、ちょ っとつき合いづらい初老の魔術師。年の 功からか魔法もそれなりに使いこなせ、 若いエルフに比べれば体力もある。





せなくなっている。哀しげな雰囲気がた

だよう、物静かで礼儀正しい人物。かつ

ては、どこかの城主だったらしい。

魔法の剣を探す旅をしている 最中に、不幸な事件に巻きこ

まれてとある場所から抜け出

14 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

ジャネット

エルフ/女

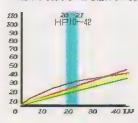
初期クラス→アーチャー 初期アイテム→はがねのや







恋人が、ボウイ率いるグランシール軍と 行動を共にしたと聞いて、後を追いかけ てきた森の住人。弓の腕前は、ボルナレ フに勝るとも劣らないほど優れている。



ヒギンズ ケンタウロス族/男

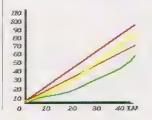
初期クラス→パラディン 初期アイテム→ジャベリン







パルメキア北大陸にあるケンタウロスの 国・パキャロンの軍隊長。誇り高いケン タウロス族の国で、軍隊長をやっている だけあって厳格な性格をしている。が、 ちょっとおっちょこちょいな面もある。



フィルダー

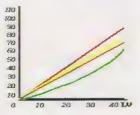
初期クラス→バードバトラー初期アイテム→グレートソード







見かけは成人の鳥人族と変わらないが、 じつはまだ少年。鳥人族は、他の種族よ り成長が早いのだ。精悍ですき通るよう なまなざしと、強い内体をもっている。



リンダ 人間族/女

初期<mark>クラス→ソーサラー</mark> 初期アイテム→インドラのつえ



魔法

 LV2]・ダオ①
 LV42・ネブチューン①

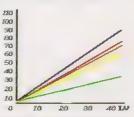
 LV32・アポロン①
 LV45・アトラス①

 LV35・ダオ②
 LV49・ネブチューン②

 LV38・アポロン②
 LV54・アトラス②



ミトゥラ神に仕える、神殿の巫女。慎み深く、神秘的な女性。 伏自がちなまなざしが特徴だ。とある場所で、姿を変えてボウイたちを待っているらしい。



ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE I 15

シャロル ホビット族/男

初期クラス→司祭 初期アイテム →インドラのつえ

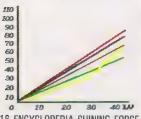


魔法

レVI・ヒール① LV40・オーラ@ LV5・アンチドウテ⑩ LV43・アンチドウテ⑭ LV13・ヒール② LV46・オーラ③ LV17・アンチドウテ② LV52・オーラ④ LV34・オーラ① LV56・ヒール③ LV37・アンチドウテ③ LV60・ヒール④



とある行為をしたために、後悔の念にさいなまれているモーンの神官。ホビット族はもともと背が低いうえに、ほほの内がたれているので少々太ってみえる。髪の毛が薄いのは、高齢に達しているため。



16 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

ファルコン

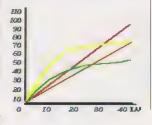
初期クラス→ペガサスナイト初期アイテム→クロムランス







もともとはガラム軍の兵士。得体の知れない怪物たちと、いっしょに戦うのがいやになる。ペガサス族とは、ケンタウロス族に羽が生えた、特殊な種族のこと。



ガイアン ホビット族/男

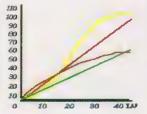
初期クラス→ウォリアー 初期アイテム→グレートアックス







「超」がつくほどの熱血男。困っている人 を見ると、じっとしていられないタイプ。 子供が好きで、いつも家族のことを心配 しているという心優しい人物だ。



シーラ

初期クラス→マスターモンク 初期アイテム→ブラスナックル

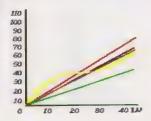


魔法

LVI・ヒール① LV36・コンフューズ停 LV5・ヒール② LV38・ヘルプラスト③ LV7・ヘルプラスト③ LV41・ヒール③ LV11・コンフューズ① LV44・ケール分 LV18・ヘルプラスト④ LV47・ヘルプラスト④ LV20・クイック① LV51・ヒール④



が、とある理由により職を捨て、 修験者の小屋に弟子入りする。人 なつっこくてさっぱりした性格。



バッカス 機械兵/不明

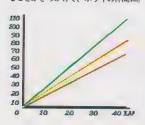
初期クラス→機械兵 初期アイテム →もっていない







もともとは、古代の通路にころがっていたガラクタ。拾いあげた人物がいろいろといじくるうち、動くようになる。とあることがきっかけで、ボウイの仲間に。



オネイア

初期クラス→ウィザード 初期アイテム→まどうしのつえ

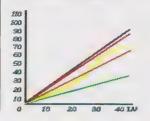


奮法

LVI・ブレイズ① LV4I・アンチスペル① LV6・フリーズ① LV44・スパーク② LVII・ブレイズ② LV46・フリーズ④ LV17・フリーズ② LV49・スパーク③ LV25・フリーズ③ LV53・スパーク④ LV40・スパーク① LV56・ブレイズ③ LV60・ブレイズ④



ハウエルの息子。諸国を旅して自分の魔力を磨いていた。のちに、ハウエルの研究を引き継ぐことに。魔術師にしては珍しく好奇心が旺盛で、情熱的な人物。



レモン 人間族/男

初期クラス→レッドパロン 初期アイテム→あんこくのつるぎ







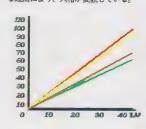
初期クラス →ゴーレム 初期アイテム→もっていない



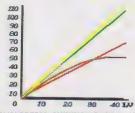




見かけからしていかにも軍人、というガラム軍の総司令官。まがったこと、間違ったことが大嫌いな人物なのだが、とある理由により、人格が変貌している。



石の巨人。ボウイたちを影から支える地 味な存在だが、巨体から繰り出される攻 撃は強力。移動力が低いのが難点だが、 打たれ強いので盾の役目をさせるといい。



ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II 17



登場モンスターの特徴が一目でわかる、50音別リストを掲載。



| モンスター名称(装備武器) | HP | MP | 移動 | b. | 19助シ1フ | N.A. | 村妹能力 | 灵 | 孝力 |
|--------------------|------|-----|----------------|----|--------|---|--|-----------|----|
| ア | | | | | | | | | |
| アークデーモン | 99 | 65 | | 6 | 飛行系 | スパーク③ | 動きを遅くする | § 9 | 99 |
| イビルクラウド | 22 | 0 | . An . | 5 | 浮遊系 | | | 2 | 24 |
| イビルビースト | 84 | 0 | El . | 6 | 歩行系 | | 眠らせる | 9 9 | 98 |
| イビルビショップ(クレートロット) | 64 | 51 | 1 | 5 | 歩行系 | オーラ②、ヘルブラスト③ | (| 8 5 | 54 |
| インスマンス | 27 | 0 | | 4 | 歩行系 | | | 7 3 | 35 |
| ウィザード(フレイル) | 37 | 37 | 100 | 5 | 歩行系 | ブレイズ③ | | § 3 | 32 |
| ウィッチ(プロンズロッド) | 21 | 10 | ğ | 6 | 歩行系 | フリーズ① | - | \$0.4 | 9 |
| ウィラード・ | 50 | 0 | 1. | 6 | 獣系 | | | g 5 | 50 |
| ウォーム | 45 | 0 | 2- | 5 | 獣系 | | 毒攻擊 | 6 | 60 |
| エグゼキューター(バトルソード) | 64 | 0 | 1.7 | 6 | 歩行系 | | 魔法を封じる | 4 | 46 |
| オーク(スチールランス) | 30 | 0 | 1 | 5 | 歩行系 | | 4 | 2 | 22 |
| オークロード(ヘビーランス) | 46 | 13 | 76. C | 5 | 歩行系 | アンチスペル① | | 2 4 | 40 |
| オオコウモリ | 11 | 0 | N. | 6 | 飛行系 | | 眠らせる | 1 1 | 12 |
| カ | | | | | | | The second secon | | |
| カオスウィザード(クレートロット) | 53 | 49 | A _t | 5 | 歩行系 | ・プレイズ④ ・・・。 | | 4 4 | 47 |
| カオスウォリアー | 76 | 23 | 70 | 5 | 歩行系 | アタック① | 麻痺させる | Õ | 92 |
| カオスドラゴン | 83 | 0 | 2 | 6 | 飛行系 | | ブリザードブレス | 6 | 93 |
| ガーゴイル | 29 | 0 | £" | 6 | 飛行系 | | i i | 7 3 | 31 |
| ガラムアーチャー(木の矢) | . 15 | 0 | 1. | 5 | 歩行系 | | A | | 7 |
| ガラムソルジャー(ショートアックス) | 11 | . 0 | q# | 6 | 歩行系 | š · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | 1 | P1 | 8 |
| ガラムナイト(ショートスピア) | 16 | 0 | 45.00 | 7 | 歩行系 | | * | 40 . 1 | 9 |
| ガラムメイジ(ショートロッド) | 14 | 5 | 37 | 5 | 歩行系 | ブレイズ① | | 3 | 8 |
| キング(フレイル) | 55 | 28 | 3-1 | 6 | 歩行系 | (ブレイズ② | | 9 2 | 29 |
| ギズモ | 5 | 0 | i i | 5 | 浮遊系 | | <u> </u> | 2 | 7 |
| クイーン(パワースティック) | 30 | 26 | Š | 6 | 歩行系 | フリーズ② | į į | ? 5 | 56 |
| クラーケンアーム | 30 | 0 | 10 | 6 | 水中系 | | 94 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0. | 3 | 34 |
| クラーケンヘッド | 35 | 0 | in the second | 5 | 水中系 | | アクアブレス | 4 | 40 |
| クラーケンレッグ | 24 | 0 | AF STATE | 6 | 水中系 | \$ | | | 31 |
| グリーンペースト | 17 | 0 | 34- | 4 | 歩行系 | 9 | | | 18 |
| グリフォン | 60 | 0 | a M | 7 | 飛行系 | | | 64.5 | 77 |
| ケルベロス | 51 | | 620 | 6 | 獣系 | 184 . 1 | ファイアーブレス | | 70 |



| モンスター名称(装備武器) | WIT. | Mr | دروالي | 移動タイプ | J. J. | 197741.673 | 火 車力 |
|--------------------|---------------|-----|------------|-----------|---|------------|-------------|
| ゴーレム | 24 | . 0 | 4 | 歩行系 | | | 28 |
| ゴブリン(ショートアックス) | 18 | 0 | 5 | 歩行系 | *** | 4. | 14 |
| Ħ | | | | | | | |
| サイクロプス | 64 | 0 | 5 5 | 歩行系 | | <u> </u> | 88 |
| シャーマン(祈りの杖) | 56 | 46 | 5 | 歩行系 | オーラ②、ヘルブラスト③ | MP吸収 | 45 |
| スケルトン(プロードソード) | 30 | 0 | 6 | 歩行系 | \$\frac{1}{2} \cdot | 8 | 25 |
| ゼオンガード | ? | ? | 5 | 歩行系 | The second second second | レーザー | ? |
| ゾンビ | 27 | 0 | 5 | 歩行系 | | 毒攻擊 | 26 |
| 9 | | | | | | | |
| タロス(タロスの剣) | 49 | . 0 | 0 | 歩行系 | | 4 | 9 |
| ダークスナイパー(ハイバーキャノン) | 38 | 0 | 5 | エルフ系 | | - | § 11 |
| ダークスモーク | 18 | 20 | 6 | · 浮遊系 | アンチスヘルー | 魔法を封じる | 18 |
| ダークドワーフ(ショートアックス) | 21 | 0 | 3 4 | 歩行系 | E | | 18 |
| ダークナイト(クロムランス) | 50 | 0 | 2. 7 | 騎馬系 | | i i | 36 |
| ダークビショップ(フレイル) | 39 | 38 | 2 5 | 歩行系 | オーラ①、ヘルブラスト③ | | 28 |
| ダークマダム(パワースティック) | 29 | 17 | 6 | 歩行系 | プリーズ② | | 19 |
| デーモン | 75 | 38 | 6 | 飛行系 | スパーク② | MP吸収 | § 90 |
| デーモンマスター(神秘の杖) | 73 | 68 | 6 | 歩行系 | (フリーズ④ | 8 | 48 |
| デスアーチャー(鉄の矢) | 27 | 0 | 5 | 歩行系 | S. C. | X | 13 |
| デスゴッド(パトルソード) | 82 | 31 | 6 | 歩行系 | コンフューズ② - :: | 混乱させる | 60 |
| デスモンク | 23 | 13 | 6 | 歩行系 | ヒール②、ヘルブラスト① | - | 22 |
| デビルアーミー(クレートアックス) | 60 | 16 | 6 | 歩行系 | サポート② | 1 | 45 |
| デビルグリフォン | 89 | 0 | 7 7 | 飛行系 | | de- | 96 |
| ドラゴンニュート(ヒートアックス) | 60 | 0 | 6 | 歩行系 | \$5 · | 8 | 44 |
| ナ | | | | | | | |
| ナイト(パワースピア) | 48 | 0 | 7 | 騎馬系 | | <u></u> | 25 |
| ネクロマンサー(フレイル) | 9 47 | 42 | 6 | 歩行系 | フリーズ③ | | 45 |
| /\ | | | | | | | |
| ハードイ | 32 | 10 | 2. 7 | 飛行系 | アンチスペル① | 毒攻擊 | 39 |
| ハービィクイーン | 53 | 20 | 7 | 飛行系 | フリーズ 2 | 魔法を封じる | 65 |
| ハイプリースト(パワースティック) | 90 | 29 | 5 | 歩行系 | ヒール③、ヘルブラスト② | 8 | § 20 |
| ハンターゴブリン(鉄の矢) | 24 | . 0 | 5 | エルフ系 | A CONTRACTOR OF THE STATE OF TH | | 7 8 |
| バーストロック | 45 | 0 | • 4 | 歩行系 | | 爆発 | 8 · O |
| バブルペースト | 32 | 0 | 5 4 | 歩行系 | Air in a company | 魔法を封じる | 38 |
| バンパイアバット | ²⁰ | 8 | § 6 | 飛行系 | ブレイズ② | 毒攻擊 | 21 |
| パープルウォーム | 3 58 | . 0 | 5 | 獣系 | | 1 | 78 |
| パイロヒドラ | 80 | 0 | 2 4 | 獣系 | 196 . J. C. | ファイアーブレス | ? |
| ヒドラ | 70 | 0 | * 4 | 獣系 | \$ | | 96 |
| ヒュージラット | 10 | 0 | % 6 | 獣系 | £ | | 10 |
| ビショップ(パワースティック) | 33 | 36 | 5 | 歩行系 | ヒール③、ヘルブラスト② | 45 | 26 |
| ファルコン(クロムランス) | 5 59 | 0 | 7 | 飛行系 | 1900 · | | 35 |
| ブラックモンク | # 30 | 19 | 6 6 | 歩行系 | ヒール②、ヘルブラスト① | 3 | 27 |
| ブルー(聖者の权) | 72 | 60 | 5 | 歩行系 | オーラ③、ヘルブラスト④ | 魔法封じる | 64 |
| | | | | ~ | | | |



| | _ | | | | | | |
|------------------|------|----|------|-------|-----------------------|----------|-----|
| モンスクーもは、 | 1111 | W | WID: | 移動タイプ | 魔法 | 1974,273 | ステカ |
| プリースト(ショートロッド) | 15 | 7 | 5 | 歩行系 | ヒールI | | 11 |
| プリズムフラワー | 62 | 0 | 0 | 歩行系 | | プリズムレーザー | 16 |
| ヘルガンナー(パスターショット) | 60 | 0 | 4 | 車両系 | | | 48 |
| ヘルソルジャー(ラージアックス) | 35 | 17 | 4 | 歩行系 | アタックΙ | | 31 |
| ヘルハウンド | 62 | 0 | 6 | 獣系 | | ファイアーブレス | 84 |
| ペースト | 9 | 0 | 0 | 歩行系 | | | 9 |
| ペガサスナイト(クロムランス) | 65 | 0 | 7 | 飛行系 | | | 40 |
| ホースマン(パスターショット) | 67 | 0 | 7 | 騎馬系 | | | 59 |
| ホブゴブリン(ミドルアックス) | 21 | 0 | 5 | 歩行系 | | | 10 |
| ホワイトドラゴン | 66 | 0 | 6 | 飛行系 | | ブリザードプレス | 85 |
| ボウシューター(鋼の矢) | 33 | 0 | # 4 | 車両系 | | | 15 |
| ボウマスター(アサルトシェル) | 46 | 0 | 5 | 歩行系 | | | 50 |
| ボウライダー(ハイバーキャノン) | 61 | 0 | 7 | 騎馬系 | | | 44 |
| ポーン(パトルアックス) | 36 | 0 | 6 | 歩行系 | | | 26 |
| 7 | | | | | | | |
| マスターメイジ(アイアンロッド) | 28 | 14 | 5 | 歩行系 | ブレイズ 2` | | 11 |
| マスターモンク(プラスナックル) | 47 | 39 | 6 | 歩行系 | ヒール 4、アンチスペル 「 | | 22 |
| マッドマン | 55 | 0 | 4 | 歩行系 | | | 76 |
| ミストデーモン | 68 | 28 | 6 | 浮遊系 | リコンフューズ② (1.1% A) / 代 | 混乱させる | 80 |
| ミノタウロス(アトラスの斧) | 58 | 0 | 5 | 歩行系 | | | 51 |
| ラ | | | | | | | |
| ラット | 41 | 0 | 6 | 獣系 | | | 45 |
| リザードマン(ラージアックス) | 40 | 0 | 6 | 歩行系 | | | 34 |
| ルーク(ロビンの矢) | 40 | 0 | 2 4 | 車両系 | | | 22 |
| レッサーデーモン | 40 | 21 | 6 | 飛行系 | ブレイズ3、サポート3 | | 49 |
| ワ | | | | | | | |
| ワイバーン | 46 | 0 | 7 | 飛行系 | R. M. MARTINE TO ME | ファイアーブレス | 58 |
| BOSS | | | | | | | |
| オッドアイ(カウンターソード) | ? | ? | 6 | 歩行系 | | オッドアイビーム | 64 |
| ガラム(アーモンロッド) | ? | ? | ? | 歩行系 | | デーモンブレス | ? |
| カミーラ(鉄球) | 99 | 0 | 6 | 歩行系 | | | 42 |
| レッドパロン(暗黒の剣) | ? | | 6 | 歩行系 | | | 42 |
| ゲシュプ(フレイル) | ? | ? | 6 | 步行系 | フリーズ | | 78 |
| ザルバード | 80 | 65 | 5 | 歩行系 | スパークで | | 73 |
| ゼオン | ? | ? | ? | 歩行系 | | デーモンブレス | ? |



SYSTEM GUIDE

SYSTEM

ゲームの基本的な操作し

ボタンの役割

■完璧な操作でスピーディーなプレイ!!

物語を進める前に、とっても役立つ基本操作と戦 術を会得しておこう。全部で7つの項目があり、ど れもゲームプレイを円滑に進めるためには必要不可 欠な基礎知識だ。

まずは、操作方法の第一歩。コントローラーの各 ボタンがどのように働くか理解しよう。「シャイニン グ・フォース」シリーズでは、原則的にエンカウン トタイプのRPGとは違い、歩いていれば敵に出会う というわけではない。あらかじめフィールド上に配 置された敵に対し、移動距離を考えながら戦うなど、 様々なシーンで構成されていて、操作面でもボタン をフルに活用している。

-BUTTON

- ●キャラクターの移動 ●カーソルの移動
- ●アイコンの選択
- ●セーブファイルの選択



目まぐるしく展開する「シャイニング・フォース II」の物語において、もっとも使用頻度の高いのが ◆ボタンだ。ゲームを進める上で必要な莫大な情報 も、アイコンによって混乱することなくスムースに 展開できる。このアイコンを操作するのがサボタン。 キャラやカーソルの移動はもちろんのこと、バト ルフィールドで、マップの全体像を見るときにも使 える。斜め方向の入力がないので、何をするときで も操作性はバツグンによい。

START BUTTON

●ゲームのスタート

電源を入れると 約5分間もの壮大 なプロローグがス タートするが、こ れを省いてもゲー ムは始められる。



BUTTON A · C

- ●話す
- ●アイコンの呼び出し ●アイコンの決定
- ●宝箱・本棚の探索



むだなボタン操作を省いた「シャイニング・フォー スだから、バトルフィールドにおいてのAボタン・ Cボタンの役割は基本的に同じもので、アイコンの 呼び出しや決定に関するボタンになっている。ただ、 簡単な操作が要求されるイベントの町などでは、A ボタンをキャラクター同上の会話の際に使い、Cボ タンは部隊表の呼び出しに使用する。もちろん、シ ョップでの買い物や宝箱などのアイテム探しなどは、 A・Cボタンとも同じように使うことができる。

BUTTON

●アイコンのキャンセル

Aボタンと正反 対の役割を持つ。 アイコンのキャン セルだけでなく、 各種ウィンドウの 消去などもできる。



●キャンセルはいつでもOK!

▶奥の深いゲームだけに、アイ コンの数も多い。時には余計な アイコンまで表示してしまうこ ともあるが、このようなときは Bボタンを押し続ければよい。



キャラクターは加速する!!



◆大半のRPGは、フィールドな どを移動する主人公が常に画面 の中心にいる。しかし、このゲ ームでは、同一方向へ移動する と主人公は画面の端に近づく。



「シャイニング・フォース」シリーズの特色ともな っているアイコンは、従来のRPGにありがちな面倒 臭さをまったく感じさせない重要なポイントとなっ ている。壮大な物語を作り上げるために欠かせない それぞれの項目を具現化し、ゲームの楽しさをより 強く引き出すものであることは間違いない。ただし、 プレイヤー自身が全部で20種類あるアイコンの絵柄 を把握していなければ楽しさも半減。

そこで、各アイコンを状況別の項目に分類し、ど んなときにどのアイコンを操作するのか解説しよう。 アイコンの種類によっては、同じ絵柄、同じ意味を 持つものでも、状況の変化によって用途を変える場 合もある。そこをよくチェックすれば、イライラす ることなく、興奮状態が維持するスムースなストー リー展開でゲームを楽しめる。

移動中



魔法▶

▲魔法のアイコンは、移動中と 戦闘中の両方で表示される。移 動中に使える魔法は「リターン」 と「アンチドウテ」のふたつ。



部隊表▶

▶現状で仲間になって いるプレイヤーキャラ の一覧表を確認できる。



持ち物



◆仲間になっているプレイヤー キャラの持ち物をすべて確認で きる。そして、アイテムの使用 や交換などもここで行う。

◆町や城内などにある宝箱や売、 気になる場所を確認するときに 使用。怪しい場所を主人公の正 面にして「調べる」を選択だ。

難闘中(1)



魔法▶

▲攻撃、攻撃補助などの魔法は、 敵が攻撃エリアに侵入したとき に選択。「リターン」など、その 他の魔法はいつでも使用可能。



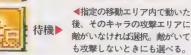
戦う▶

▶攻撃エリアに敵が入 ってきたときだけ、選 択することができる。



持ち物▶

◆何らかの形で魔法が使えなく なったときなど、回復アイテム を選択するときに使用する。ア イテムの確認にも役立つ。



戦闘中2



◀戦闘中のバトルフィールド全 体を縮小マップで確認できる。 また、地形構造、敵配置、プレ イヤーキャラの位置も確認可能。



部隊表▶

◆移動中の部隊表と同じものを 表示。現在戦っている仲間たち が、どのような武器やアイテム を持っているかなど確認可能。



▲敵キャラの動きなどを変化さ せる4段階のゲームスピード設 定と、戦闘中のメッセージを表 示するかしないかを選択できる。



中斯

◀イベントでは、教会に行かな ければならないセーブも、バト ル中に選ぶことで、その場で現 状をセーブできる親切な項目。

●便利ボタンで調べるだけではダメ?





▲宝箱や壺を調べるとき、いつも"Cボタン"を 押すだけで、楽して入手してはいないか。実は、 一部のアイテムに限って、「調べる」のアイコン を開かないと手に入らないものがあるんだ。さ らに、場所を調べるときも、重要なところは、 アイコンの「調べる」を使わないと謎が解けない

こともある。

ゲームの基本的な操作を

アイコンの 意味と役割





ゲームの基本的な操作3

部隊表 の見方

部隊表のアイコンを選 び、カーソルを任意の キャラに合わせる。



プレイヤーキャラクターとして主人公の仲間にな る人物は全部で30人。彼らのレベルから、持ち物、 職業クラスなどが一覧できる表だ。ここで、バトル に参戦させるキャラや休ませるキャラを選択する。 現在参戦中のキャラは剣のマークで表示している。

| ステータ | スの意味 |
|-------|--|
| LV | 現在のレベルを意味している。キャラごと決められた一定の経験値を獲得すると増加する。 |
| HP/MP | HP=体力、MP=魔力を意味している。画面には現レベルにおいての最大値を表示。 |
| EX | 経験値を意味している。戦いによって得られ る経験値は、キャラによって個人差がある。 |
| 攻擊力 | 良い武器を装備すればさらに攻撃力は増す。 |
| 防御力 | レベルアップする度に能力が上昇していく。 |
| すばやさ | キャラによって個人差があるので、要確認。 |
| 移動距離 | 戦闘中、一度に移動できる歩数。 |

ゲームの基本的な操作4

通常画面での 特殊アイコン

前のページで解説したアイコンとは別に、町の中 だけで使用するアイコンというものがある。それが これから解説する8つ。大きく分けると"ショップ" と"教会"の2か所で使用するアイコンだ。それぞ れ物語を進める上では欠かせない項目なので、よく 覚えておこう。とくにショップの「修理」と「掘り 出し物」は、活用のし方で後で大きな差が出る。

ショップ

▶どの場所にあるショッ プでも、アイコンの意味 と役割は同じ。「修理」と 「掘り出し物」をどう活 用するかは、プレイヤー の実力しだいだ。



買う▶



売る▶



し物▶



◆ショップへ来た一番の目的と なる項目。価格のついたアイコ ンとアイテム名が表示されて、 そこから欲しいものを選択する。

◆不必要になった武器や防具を どのショップでも売ることがで きる。呪いのアイテムでも売り つけることができる。

◆特殊攻撃の武器は使いすぎる と壊れてしまう。戦闘中ひびな ど入ったら、すぐ修理。修理を 終えるとまた効果が復活する。

◆訪ねたショップの「買う」に は登場しないアイテムを売って くれる項目。自分が手放した武 器なども扱っている場合がある。

●本棚やバトルフィールドを調べる!

▶ショップにはないアイ テムというのがかなり重 要な場合もある。イベン トマップ、バトルフィー ルドを問わず、気になる 場所を見つけたら調査だ



教会

▶キャラの治癒、データ のセーブなど、ゲームを 進める上で重要な項目が 詰まった教会。とくに「シ ヤイニング・フォース」の 世界では「転職」が要だ。



復活▶



治療



転職▶



記録



闘不能になってしまったら使う。 複数の戦闘不能者が出た場合、 ひとりずつ選択して復活させる。 ▲バトル終了後でも回復しない

毒、呪い、麻痺のプレイヤーキ ヤラを治す項目。治したいキャ ラをひとりずつ選んでいく。

▲レベル20以上になったプレイ ヤーキャラが使える項目。アイ テムを使うと特殊なクラスにな れるキャラがいる。

◀現在のゲームデータを記録で きる。戦闘中の「中断」と違い、 町から再開するのでアイテムを 買い直せるなどの利点がある。



掘り出

頭脳を極限まで活用して邪悪に挑め!

通常のRPGとはまったく違った概念で敵キャラ と対決するゲームシステムをタクティカルバトルと いう。見た目はシミュレーションゲームのような感 じで各キャラクターたちを進め、敵と対決するのだ けれど、面倒な知識や操作は必要ない。楽しさは普 通のRPGと同じ。スピーディーで緊張感抜群の戦 いか繰り広げられる。

タクティカルバトルの利点は、敵がどの位置にい て、どんなキャラクターなのか一目でわかること。 戦闘中にモンスターはランダムに出現してくるわけ ではないので、あらかじめ相手となるキャラへの対 処を考えることができ、より効果的な攻撃方法やプ レイヤーキャラをぶつけられる。さらに、将棋やチ エスのように1コマずつ移動させられるので、バト ルフィールドの地形を利用して、背後に敵を回させ ないなどの戦術をとることもできる。まさに、新次 元RPGの戦いを満喫できるわけだ。

繁敵の方法

タクティカルバトルでは、ただ敵の種類や動 きを確認できるだけではない。戦闘中にカー ソルを合わせれば、敵の能力や持ち物など詳 しい情報までも確認できてしまう。

□ 移動ターンが来た時点でBボタンを押す



◆移動状態でB ボタンを押し、 プレイヤーキャ ラに合っている カーソルをサボ タンで動かし、 調べたいキャラ に合わせよう。

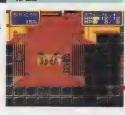
② カーソルを任意の敵キャラに合わせAボタンを押す



◀Aボタンを押 せば、敵キャラ 個別のウィンド ウが開く。HP、 MPはもちろん、 敵の使用してい る武器や持ち物 まで確認できる。

キャラクターの行動バターン例

▶タクティカルバト ルは、次のような手 順になっている。ま ずはプレイヤーキャ ラの移動。各キャラ ごとに決められたエ リア内で移動でき、 キャンセルも可能。



2 索敵

▶必要とあれば、1 ターン内で全員が移 動をする前に「索敵 の方法」を使って敵 の詳しい情報を調べ ることができる。初 めて出会う敵がいる ときは活用しよう。



? 行動選択

▶移動完了後、戦う のか待機するのか、 それとも魔法で攻撃 するのかなどを選択 する。攻撃エリアに 敵がいない場合、ほ とんどの場合「待機」 を選ぶことになる。



行動実行

▶「戦う」と「魔法」 を選択すると、ライ ブシネマ・バトルと いう、アニメ処理さ れたキャラが迫力の 戦闘シーンを繰り広 げる。後は、敵と交 互にこれを繰り返す。



次にすばやいキャラクターへ

ゲームの基本的な操作句 タクティカル バトルとは!?

▲①から③に飛ばす こともできるぞ!!





戦闘シーンの行動と戦術1

フィールド上での戦術

悪魔族にうちかち、己れが生き延びる。これが戦闘において最低限必要な条件である。ただし初心者にとって、その道は険しい。ここでは敵軍団に負けないための、さまざまな戦術を紹介する。基本的なものから高等戦術まで種類はあるが、どれも、ゆくゆくは「光の戦士」たちを助けるものである。

戦術は大きく分けて4つ。すなわち①地形を活用した戦術、②敵の行動パターンを考慮した戦術、③キャラ単体レベルの戦術、そして③の応用版ともいえる、④アイテムを利用した戦術だ。各項目はどれが重要でどれが不要というものではなく、それぞれの項目にしるされた戦術をうまく組み合わせることで、初めて敵に勝つことができるのだ。プレイヤーの冷静な判断力と指揮能力にすべてがかかっている。

戦術 「全体MAP」を活用して、 自分なりの作戦を立てる

すべての戦闘フィールドには、地形としての特徴 がある。たいていはこちら側にとって不利なものば かりだが、逆にこれを生かして戦況を有利な方向へ 持っていく手も存在する。こちらが動けないのを利 用しての待ち伏せなどは、基本中の基本といえよう。



▲「マップ」のアイコンで「全体MAP」を呼び出し、地形効果を確認しよう。

●地形効果を有効に活用!

▶地形効果は高ければ高いほど、キャラの回避率がアップするなど、戦闘が有利になる。敵を得意な地形に引きずり込んで戦うのも頭のいい作戦だ。



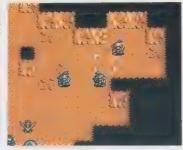
戦術2 敵の思考・行動パターンを読む

各マップでの細かい行動は次章からの攻略編で解説されているので、ここでは大まかな思考、行動パターンを解説する。敵軍団は特殊なものを除き、全マップを通しての思考回路を持っている。たとえばHPの少ないキャラから叩く、少数のグループを組んで移動する、などだ。こちらか敵の行動を逆手に取れば、HPの少ないキャラはすぐに前線から撤退させる、少数グループはその上から多数グループで囲んでしまう、などの応用戦術が使えるわけだ。



▼ボスクラスの敵は、バトル開始から終了まで、一環した行動を取ることがある。ウイラードは、ラットといっしょに隅まで 逃げ続ける。

で、こちらの戦力を分骸しにかかき減してしまう。敵はこれにつける人は、キャラの移動



●主人公は狙われやすい ヒット&アウェイで戦おう

前項に追加するなら、 主人公は特に狙われやすい。 主人公が力つきた時点でプレイヤー側の負けになっ てしまうわけだから当然といえよう。対策として、 主人公はヒット&アウエイに徹するか、防御力があ るキャラの2番手として攻撃するなどの方法がある。







戦術3 様々な変則戦法で敵を倒す

いよいよ敵が近づいてきた。さて、各キャラはどんな行動をとったらいいか? もちろん直接攻撃は基本だが、ただ単に敵に突進して叩いているだけでは、いつか必ず敗北の憂き目に合うだろう。場合によっては前線から撤退することも必要だし、魔法やアイテムで治療することも必要だ。ここではキャラ個人レベルで、さまざまな敵との戦い方を解説する。まず戦いの原則として、防御力のあるキャラを前面に出して、あとのキャラはその後ろで戦うというのが原則。間接攻撃系キャラはこれで充分戦えるが、シーフなどの防御力の低い直接攻撃キャラの場合は、前面のキャラが敵にダメージを与えたのちに、後方から出てきてとどめだけを刺せばよいのだ。

1 敵を囲む

▶ 敵をギリギリまで引きつけて一気に削く。1撃では倒せない敵も、間髪入れずに粉砕することができる。敵が間接攻撃等でのキャラの場合は、攻攻ないてしまえば絶対攻撃されないというわけだ。



2 後方から攻撃

▶号や大砲、槍や魔法で 攻撃できるキャラは、な にも前面に出て攻撃する 必要はない。戦士や騎士 を盾にして、後ろから攻撃していればいいのだ。 なお間接攻撃は、壁など も貫通することがある。



3 地形を利用する

▶ 2とも関連するが、地 形や障害物は、時として 戦況を有利に導く。壁な どの存在によって、間接 攻撃系キャラは無敵状態 になるし、飛行系キャウ は、岩山から敵に襲いか かることもできるからだ。



●集団攻撃魔法で効率よく戦闘!

▶集団攻撃魔法が使える キャラは、戦闘になくて はならない存在。敵をわ ざと十字型に集めて、「ブ レイズ」で一掃するなど、 効率よく戦いたい。



戦術4 武器のパワーを 利用して勝つ

攻撃魔法などの能力を持ったキャラは、もちろん それなりに活躍をするはず。しかし、ジャジャのよ うな特殊能力のないキャラでも、特殊武器を使用す ることにより、ほかのクラス以上の戦闘をすること ができる。何らかのパワーを秘めた武器の一部は下 の表に列挙しておいたが、ほかにもまだまだ隠れて いるはずだから自分で探してみよう。なお、壊れそ うになったら、武器屋で必ず修理してもらうように。



▲攻撃魔法が使えない ジャジャのようなキャラは要注意。特殊武器 を装備すれば、飛び抜けた攻力を発揮する。

特殊な効果を持った武器 ミスティナックル 敵のMPを吸収する効果がある

| ミスティナックル | 敵のMPを吸収する効果がある |
|----------|-------------------|
| ギガントナックル | 敵にコンフューズLV1をかける |
| ヒートアックス | 敵にプレイズLV2をかける |
| アトラスの斧 | 敵にプレイズLV3をかける |
| 大地の斧 | 使用者の移動力が1上がる |
| ルーンアックス | 味方にアンチドウテLV2をかける |
| カウンターソード | 反撃をする確率がアップする |
| 暗黒の剣 | 敵にソウルスチルLV1をかける |
| 聖者の杖 | 使用者のHPが毎ターン回復していく |
| 吹雪の杖 | 敵にフリーズLV3をかける |
| 女神の杖 | 味方にヒールLV3をかける |
| 忍びの刀 | 2回攻撃ができる確率がアップする |
| | |





ゲームの進行上、ひとつのバトルを順当にこなしていけば次のステージに進んでも 苦戦することはない。しかし、どうしても必要以上のレベルアップをしないと不安だというプレイヤーのために、楽にレベルアップができるコツを解説しよう。戦闘には大きく分けて、敵を全滅させるとクリアになる場合と、ボスを倒せばクリアになる場合がある。(以下、本書では「全滅タイプ」「ボスタイプ」と呼ぶ)自分がレベルアップをしたいステージタイプを攻略編で見たうえで、参考にしてもらいたい。

①フィールドバトルマップを活用する

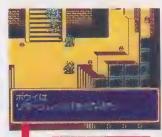
おもに、全滅タ イプのステージで できるレベルアッ プ法である。1回 めは普通にクリア して、2回め以降 同じステージを通 ることがあるなら、 敵とエンカウント するまで歩き回っ ていればいいのだ。 エンカウントする 確率は、ステージ の真ん中よりスタ ート地点のほうが 若干高いようだ。 場所は、下の表を 参考にしてほしい。





②「リターン」の魔法を活用する

ボスタイプのステージで有効な手段であり、前作でファンの間に浸透した方法だ。すなわち、ボス以外のすべての敵を倒したあと、ボウイに「リターン」を使わせて戦闘を離脱する。そして再びステージに戻ってみると、倒したはずの敵キャラがすべて復活している、という寸法だ。全滅タイプのステージでも使えるが、あまり意味がない。この方法における注意としては、絶対にボスは倒さないこと。倒した時点で2度とそのステージでは戦えなくなるからだ。



◀ボスを残して すべて片づけた ら、迷わず「リ ターン」。教会に 戻って、治療な どをしておこう。



●経験値について

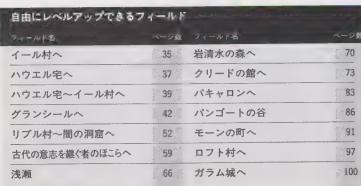
▶キャラは一律、経験値が100になればレベルアップする。 普通に攻撃をしたときよりも、とどめを刺したときのほうが、もらえる経験値が高い。



●リターン使わず経験値稼ぎ!?



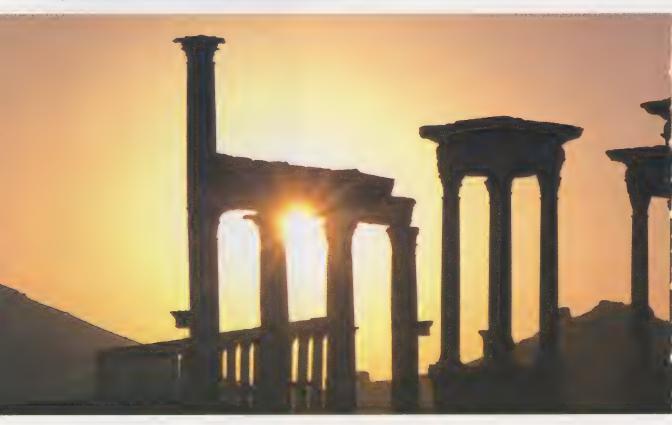
■敵に回復魔法を使う「プリースト」がいる場合、生かすことが大事。攻撃した敵をあえて回復させることによって、「リターン」を使わなくても、たくさん経験値が稼げる。





HOW TO WIN

戦乱の予感 すべては、ふたつのジュエルが奪われたときに始まった……





鑑か北の大地、パルメキア大陸の沖合に位置 する緑豊かな島、グランス島。この島には、現 在の住民がこの地にすみつくよりずっと昔から、 ふたつの遺跡が建てられていた。

ひとつは "古えの塔"と呼ばれる石造りの巨 大な塔。その入口は堅く閉ざされていて、何人 たりともその中に眠っている秘密を目にしたも のはいないという。







もうひとつの遺跡の名は、古えのほこら、長 い年月を経たいまは、このはこらの存在は多く の人々に知られている。このほこらには、伝説 の"光と闇のジュエル"が眠っているという。しかし、ジュエルが意味することを知っ ているものは数少ない。ジュエルの封印が解か れたとき、どんなことが起こるのかは誰も知ら ない謎である……。

グランス島の南に位置するグランシール王国。 ここにひとりの少年がすんでいた。少年は知ら ない。これから自分がどんな運命にみまわれる のか。世界の運命は、今変わろうとしている…。

ADVENTURE WORLD>

- ▶グランシールの町・グランシール城
- ▶古えの塔
- ▶イール村
- ▶ハウエル宅
- ▶ガラム城
- ▶古えの塔 地下通路
- ▶古えの塔 大広間

ランシールの町

ボウイが生まれ育った町

水と緑に恵まれた、平和な田舎町で、漁業が盛んなようだ。人間やエ ルフ、ケンタウロスなど、さまざまな種族がともに生活している。

TOWN GUIDE

- ●ボウイの家 20民家
- 6民家
- 0教会 6学校
- **の**武器屋 のベットショップ
- **③**物置

装備者/使用者

| 武器屋 | | | |
|----------|------|------|---|
| ショートソード | 140 | ボウイ | |
| ショートスピア | 120 | ヒューイ | |
| ショートアックス | 120 | ジャジャ | |
| 木の杖 | - 60 | サラ | Ī |
| ショートナイフ | - 70 | ジッポ | |
| 道具屋 | | | |
| 薬草 | . 10 | 全員 | П |
| 回復の実 | 200. | 全員 | |
| 毒消し草 | 20 | 全員 | |
| 天使の羽 | 40 | 全員 | |

CHECK POINT

ボウイが通う学校。グ ランシールーの大賢者、 アストラルが開校した。 明日のグランシールを担 う子供たちが、今日も勉 学に励んでいる。



■ITEM FOUND> 薬草

当分の間お世話になる回復ア イテム、「薬草」が隠されてい る。戦闘時にとても役立つので、 忘れずに取っておきたい。



ボウイの家2F



学校B1F

たいどうして亡びて

しまうのだろうか?

でも、占い師が現れ

るのは、もうちょっ

とだけ先の話だ。



嵐が去った翌日から物語は始まる。

人々はいつもと同じ朝を迎えるが…

グランシールの町は、グランス島のやや南側に位 置するグランシール城の城下町。北東には、多くの

ナゾを秘めた古えの塔がそびえ立ち、南には、ふた

つの宝石が隠されている古えのほこらがある。周り







賢者アストラルの弟子で、 ボウイとは同い年。面倒見 がよく、優しい女の子だ。



ケンタウロス族だけあっ て、脚力に優れている。賢者 アストラルの弟子のひとり。

32 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II





HOW TO WIN

ITEM FOUND

▶薬草・天使の羽・毒消し草 お城の中では3つのアイテムが手に入る。あれば 便利だし、タダなのでいただいておこう。「天使の羽」 は、ボウイ以外のキャラに持たせるといい。



アストラルの後を追って、グランシール城へ。中を探検してみよう

広い敷地内には、大きなお城のほかに兵士の仮眠 室がある。武器の倉庫もあるのだが、ここ数年間 扉 を開けておらず、まともに使えるかどうかは怪しい ところ。さびついている可能性が高いと思われる。 グランス島北部において国境を接している唯一の

国、ガラムとは友好関係にある。よって、過去数十年もの間、グランシールには全く戦争が起こってい



ネよがはがでかわ



ない。城の中を歩き回っている兵士は、とても退屈そう。やることといったら、ネズミ退治くらいのようだ。でも、彼らとは、それだけこの国が平和だという証拠である。

戦争を望んでいる わけではないが、退 屈な日々をうとまし く思っている兵士も 中にはいるようだ。



グランシール城

●グランシール王の身に何かが?

一般人は、普通足を踏み入れることができない。町の人間で自由に出入りが許されているのは、賢者アストラルくらいのようだ。



=11F



2F



ЗF



CHARACTE







グランシール王



急に苦しみだし、倒れて しまった。古えの塔と王様 の病気、何か関係がある?

アストラル



グランシール一の大賢者 といわれている偉い人。で も、本当はエッチなのかも。

古えの塔

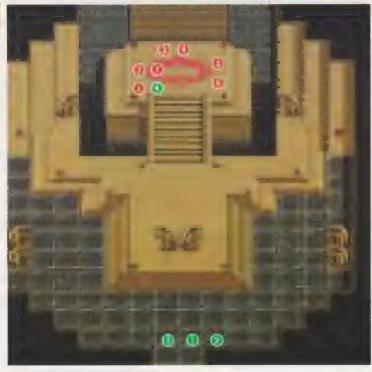
●王様の病に関係が!?

王様の病気の原因をつきとめるために、古えの塔の探索に乗り出し たボウイたち。塔の内部には、邪悪な先客が待ちかまえていた!

DATACHECK

| CAST キャラ名 | 移動タイプ |
|----------------|-------|
| PLAYER CHAR | ACTER |
| ⊕ボウイ | 歩行系 |
| 2 サラ | 步行系 |
| 3 ヒューイ | 騎馬系 |
| ① アストラル | 歩行系 |
| MONSTER | |
| ① ギズモ | 浮遊系 |
| ② ギズモ | 浮遊系 |
| ⑤ ギズモ | 浮遊系 |
| ロ ギズモ | 浮遊系 |
| ⑤ ギズモ | 浮遊系 |
| ⑥ ギズモ | 浮遊系 |
| の ギズモ | 浮遊系 |









敵が弱くても、むやみに突っ込んだら負けてしまう

初めての実戦! 3人で束になって かかれば、恐れることはない

ギズモ自体はたいした敵ではないが、こちらのほうが少人数。よって単独行動は避けること。初めのうちは2~3歩くらいずつ進んで行き、ギズモがこちらに近づいたら、1匹を3人がかりで攻撃だ。2匹以上を相手にするときは、サラを後ろにまわして回復に専念させよう。味方のキャラが瀕死の状態に陥ったら、迷わずリターンの魔法などで町に戻れ!むりして進むと、後でレベルの低さに苦しむ。







HOW TO WIN





Wヒュージラットの強力な攻撃力にひるむな。

FIELD GUIDE

イール村へ

●最初のフィールドバトル

倒れてしまったアストラルにかわり、ハウエルの家に向かうことになったボウイたち。戦況は少しずつだけどきびしくなっていく。



登場モンスターは一段と強力! 特にヒュージラットに気をつけろ

初のフィールドバトルとなるこのステージは、地 形効果の高い場所が多い。HPや守備力の低いキャ ラクターを地形効果の高いところにおくなどして、 有効に利用しよう。

ここでの戦いは、ヒュージラットに気をつけること。ひとりでいるところを狙われたら、ひとたまり

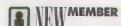
もない。だが、向こうからやって来たところを4人で節けば、けっこう楽に倒せる。くれぐれも単独での行動はさけることだ。



DATACHECK

| PLAYER CHARACTER | | |
|------------------|-------|--|
| ① ボウイ | - 歩行系 | |
| 2 サラ | 歩行系 | |
| 3ヒューイ | 騎馬系 | |
| ① ジャジャ | 歩行系 | |
| MONSTER | | |
| ○ ヘースト | 歩行系 | |
| 2ペースト | 歩行系 | |
| 3 ペースト | 歩行系 | |
| ロ ベースト | 步行系 | |
| 3 ヒュージラット | 默系 | |
| りヒュージラット | 系譜 | |





ىدى بىدى بىلىت



ねぼすけのジャジャが仲間に加わる。ふだんはドジだが、戦闘では頼りになる。

若者の姿があまり見られない山村

グランシール国の北西にある、山に囲まれた小さな村。わずかに残っ ている若者たちは、あまりにも平穏な生活にうんざりしている。

TOWN GUIDE

@海場

数异族 **日**教会

■ITEM FOUND 回復の実 村のどこかにある豪の中に隠 されている。ボウイかジャジャ に持たせること。ちなみに、道 具屋での売り値は金貨200枚。



ボウイたちだけではなかった イール村は、退屈なほど平和。ボウイたちが探し ているハウエルは、この村ではちょっとした有名人。 とても変わり者のへんくつじいさんらしいのだ。村 のどこかにハウエルの弟子、カズンがいて、彼が家 まで案内してくれる。ところで、村の人の話による と、ガラムからやってきた兵士もハウエルを探して

ハウエルを探しに村へやってきたのは、





カズン



ハウエルの下で魔法の修 業をしている。イール村で の評判は、師匠よりもよい。



36 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II





より強力なチームワークを身につけて戦おう。

■MONSTER'S ITEM

薬草

オオコウモリが持っている。手に入ったら、先頭 に立っているキャラクターに持たせてあげよう。



第1幕 BATTLE NO 03 全滅タイプ エンカウント

ハウエル宅

森が多く防衛に有利なフィールド

カズンに案内してもらい、イール村からさらに北へ向かうボウイた ち。だが、ハウエルの家までの道はモンスターのなわばりだった!



聚系

聚系

飛行系

サラとジャジャは、レベルを上げる ために積極的に戦闘に参加させよう

戦いが始まったら、南西にいるオオコウモリは無 視してさっさと北上する。こいつは放っておいても 勝手に寄ってくるから、倒すのはそのときでいい。 ボウイとヒューイを先頭に立たせて進もう。登場モ ンスターが少ないので、サラを攻撃に参加させても OK。ただし、森や茂みなどの、できるだけ地形効

果の高いところ に置いてやるこ と。ヒューイに は、遠隔攻撃が できるように 「ショートスピ ア」を装備させ ておくとよい。



| キヤフ石 | 19-18/1 フコノ | |
|------------------|-------------|--|
| PLAYER CHARACTER | | |
| ❶ボウイ | 歩行系 | |
| ② サラ | 歩行系 | |
| ⊗ ヒューイ | 騎馬系 | |
| ④ジャジャ | 歩行系 | |
| MONSTER | | |
| ① ベースト | 歩行系 | |
| ② ベースト | 歩行系 | |
| 0.1 | A C 2 | |

⊕ヒュージラット €ヒュージラット ⑥オオコウモリ



FIELD GUIDE







初登場の空飛ぶモンスタ -。攻撃力はヒュージラッ ト以上。ふたり以上で戦え。

SF

ハウエル宅

●中には、意外な先客が・・・

グランス島の北西部にある一軒家がハウエルの家。入口まで来てみると、なんだか中のようすがおかしい。誰か来ているのだろうか。

ハウエル宅に来たボウイたち。グランシールの謎は解き明かされるか?



な土地に、ハウエルはすんでいる。彼はあまり家から出ないで、何かの研究に没頭しているらしい。そのせいで、イール村の人たちから変わり者あつかいされているのだ。家の人口まで行って呼

山と森に囲まれた静か

家の人口まで行って呼びかけたが、全く返事がない。どこかに出かけてしまって留守なのだろうか。家の中に入ってみると、中にはすでにふたりの先客が。そして、その足もとにはハウエルが横たわっていた!



■ITEM FOUND> 毒消し草・癒しの滴

「審消し草」は、サラがアンチ ドウテを使えるようになるまで 重宝する。「癒しの滴」は、サラ かカズンに持たせよう。



ハウエルを襲った犯人の正体は、なんとガラム国の兵士。グランシールについての研究を奪いにきたのだ。ハウエルはグランス島にほどこされていた封印のことを告げ、息をひきとってしまう。なぜ、友好国のガラムが、このような行動をとったのだろう。そして、今回の事件とグランシールの扉が開いてしまったこととは、何か関係があるのか。



KEY

ハウエル



グランシールの歴史を語 らぬまま他界してしまった。 オネイアという息子がいる。

MEMBER

摩衛師 カブン



ハウエルを肉親のように 慕っていた。炎の呪文を得 意とする、頼もしいヤツだ



HOW TO WIN





FIELD GUIDE

ハウエル宅~イール村へ

古えのほこらへ向かうことになったボウイたち。その行く手に立ち ふさがったのは、モンスターではなく友好国ガラムの兵士だった。



弓で攻撃するモンスターが現れる。 できるだけ引きつけてから攻撃だ!





マップはバトル3と同 じだが、出現する敵はさ らに強力。初登場の間接 攻撃モンスター、ガラム アーチャーには要注意だ。 最初のターンは、誰も 動かさずようすを見よう。 すると、オオコウモリと ガラムソルジャーがこち らの移動範囲に入ってい る。そこを全員でかかれ ば、あっという間に2匹

> 倒せる。その後は、 平地に沿って2~3 歩ずつゆっくりと南 東へ。このルートだ と、同じようにモン スターのほうから移 動範囲に入ってきて くれる。いつも団体 で行動することを第 一に考えていれば、 それほどむずかしい

DATACHECK (A)

| DAIA | .2 | | |
|--------------------|-------|--|--|
| CAST キャラ名 移動タイプ | | | |
| PLAYER CHAR | ACTER | | |
| ●ボウイ | 歩行系 | | |
| ② サラ | 歩行系 | | |
| 8ヒューイ | 騎馬系 | | |
| ④ジャジャ | 歩行系 | | |
| ⑤カズン | 歩行系 | | |
| | | | |

| | 2 12000 |
|-------------------|---------|
| MONSTER | |
| ①オオコウモリ | 飛行系 |
| ②オオコウモリ | 飛行系 |
| ® オオコウモリ | 飛行系 |
| ∅ガラムソルジャー | 歩行系 |
| のガラムソルジャー | 歩行系 |
| の ガラムソルジャー | 歩行系 |

歩行系

歩行系

のガラムアーチャー

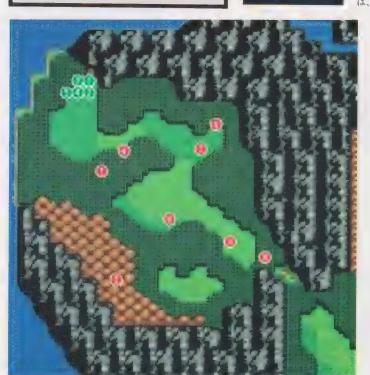
◎ガラムアーチャー

マップではない。



ガラム軍の総指令官。ま がったことが大嫌いなのだ が、なぜこんな行動を?

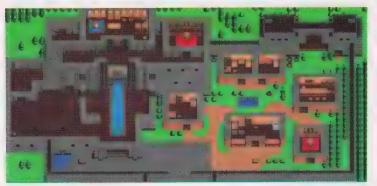
ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II 39



ガラム城

●地下牢に閉じ込められたボウイたちの運命は!?

地下牢で目を覚ましたボウイ。その中には、ガラム国の賢者と隊長が いた。 ふたりはグランシールのことを少し知っているようだ。



B1F

∀B2F

シーフ ジッポ



正義の盗賊を名乗るスケイブン。いっしょに戦うようにかるのは少し先



ガラム王は国の人間まで牢屋に閉じ込めていた。いったい何の目的で?

ガラム城地下の牢屋では、古えのほこらを荒らした犯人が発覚する。犯人は深く後悔し、ボウイたちがガラムから逃げ出すことに協力してくれた。もたもたしているひまはない。ガラム軍が攻めてくることを、いち早くグランシールまで知らせに行こう!



階段は使えない。









ガラム城内バトル! 障害物を利用して戦おう。

狭い上に障害物がごちゃごちゃ。 勝利の鍵は、カズンが握っている!

初のボスタイプバトル。この戦いは、障害物をい かに利用するかがポイントだ。魔法と弓の射程距離 に、障害物は関係ない。壁越しにカズンのブレイズ を使う戦い方ができるわけだ。城を出たところにあ



る城下町には、武器屋と道 具屋がある。戦闘に勝利し たら、そこでアイテムを補 給すればいい。なお、ジッ ポは、このバトルではまだ 参戦してくれない。

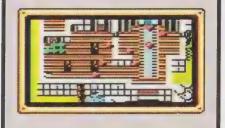
MONSTER'S ITEM

▶ ショートロッド



ガラムメイ ジの所持品。 持ち物にあき があると、手 に入る。入手 後は、サラに 装備させたい。

FIELD GUIDE



第1幕 BATTLE NO.05 ポスタイプ

●ガラム城から脱出できるか!?

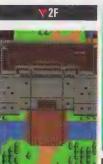
盗賊ジッポのおかげで、なんとか牢屋から逃げ出すことができた。ガ ラム軍よりも先に、グランシールにたどり着けるだろうか。



■ITEM FOUND 薬草× 2

毎度おなじみの回復アイテム が、城下町のどこかで手に入る。 そのためにはまず、ガラム城に いるモンスターを倒せ!









| ⊕ボウイ | 歩行系 |
|---------------|-----|
| ②サラ - | 步行系 |
| 0k2-1 | 騎馬系 |
| ① ジャジャ | 歩行系 |
| り カズン | 步行系 |

MONSTER

| ⊕ガラムソルジャー | 500 | 歩行系 |
|-------------------|------|-----|
| ②ガラムソルジャー | | 歩行系 |
| ③ ガラムソルジャー | 1000 | 歩行系 |
| Øガラムアーチャー | | 歩行系 |
| ⑤ガラムアーチャー | | 歩行系 |
| ③ ガラムメイジ | 1860 | 歩行系 |
| Oガラムナイト | | 騎馬系 |
| ③ガラムメイジ | | 步行系 |
| | | |





魔法を使ってくる初めて の敵。ブレスのLVIとはい



ガラム城と城下町より外に出た者は、誰であろうと倒せという命令 が出ている。ガラムの兵士を退けて、グランシール国へ急げ!

歩行系

歩行系

歩行系 歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

步行系

歩行系

步行系

歩行系 騎馬系

騎馬系 歩行系

PLAYER CHARACTER

2サラ

8ka-1

ロジャジャ

⑤カズン

6 ジッポ

MONSTER

● ガラムソルジャー

のガラムソルジャー

⑥ガラムソルジャー

④ガラムアーチャー

⑤ガラムメイジ

のガラムメイジ

のガラムナイト 8 ガラムナイト

のプリースト

時すでにおそく、ガラム軍はグラン シールに攻め込んでしまったらしい

仲間になったばかりのジッポは、他のメンバーに くらべてレベルが低め。モンスターにとどめをさす 役割を彼にゆずって、経験値を稼いでもらおう。

マップは森や茂みが多く、地形効果に期待できる。 サラやカズンなど、防御力がやや低めのキャラにと っては、ありがたい。ゆっくりと南下していくと、 ガラムアーチャーやガラムナイトがこちらに向かっ てくるから、2~3人がかりで倒そう。北側のモン スターを一掃したら、一気にグランシールへ向かえ。 せっかく追いつめたモンスターにヒールをかけてく るプリーストは、できるだけ早く倒しておこう。





| | or our send the | |
|----|-----------------|--------|
| à. | | |
| | DIE | |
| | | |
| | . / \ %** % | ¥ 7.75 |

FIELD GUIDE







敵のコンビネーションプレイの恐ろしさを知れ

FIELD GUIDE

賢者アストラルとレモンを追って、グランシールへ向かったボウイ たち。この戦いで、ガラム王の真の目的が明らかになる。



モンスターに負けないように、コン ビネーションプレイを身につけよう

ガラムナイトを狙って近づいたところを、ガラム アーチャーが狙い撃ち! というように、恐るべき 連携攻撃をかけられる恐ろしいマップだ。正面から 行くのは避けて、右側を迂回したほうがいい。全員

でモンスター2 ~3匹と戦うこ とを目安にする。 ガラムアーチャ ーは、ボウイと ジャジャではさ み撃ちにしよう。

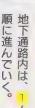












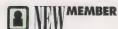
6 の







| CAST | |
|------------------|-------|
| キャラ名 | 移動タイプ |
| PLAYER CHARA | ACTER |
| ● ボウイ | 步行系 |
| 2サラ | 歩行系 |
| 0t1-1 | 騎馬系 |
| O ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤カズン | 歩行系 |
| ⑥ ジッポ | 歩行系 |
| ジ キウイ | 獣系 |
| MONSTER | |
| ●ガラムアーチャー | 步行系 |
| ②ガフムアーチャー | 步行系 |
| ❸ガラムアーチャー | 歩行系 |
| ①ガラムメイジ | 歩行系 |
| のカラムナイト | 騎馬系 |
| ⑤ガラムナイト | 騎馬系 |
| のガラムナイト | 騎馬系 |
| 3プリースト | 步行系 |
| ③ダークスモーク | 浮遊系 |
| ゆ ダークスモーク | 浮遊系 |





売りに出されていたかわ いそうなヤツ。正体は、深 い謎につつまれている。

辺境の旅路 新たなる仲間とともに、少年の旅が始まろうとしている…





崩れ落ちる大地に、のみ込まれた故郷の街グ ランシール。あの悲劇から一年がたった今、グ ランシールを脱出した人々は、パルメキアの地 に新たな王国を築いていた。その中に、あの少 年の姿もあった。少年の首には "光と闇のジュ エルグが巻きついている。これこそ少年が、神々 に選ばれた運命の子である証拠だった。







ある日、少年の街に一匹の不思議な鳥が現れ た。この幼いフェニックスとともに、少年は見 知らぬ土地へ足を向けることになった。この地 に住む多くの種族と出会うために…。 さらにー 年前の悲劇の意味を知るために…。そして旅で 知ったことは、古えの悪魔たちが地上に放たれ たことだった。古えの塔は悪魔を封じていた門 であり、その鍵こそ光と闇のジュエルなのだ。

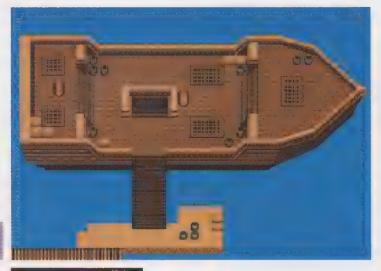
地上の者が、悪魔を呼び寄せたことを知った 父なる神、ボルカノンは、少年たちに力を貸そ そうとはしなかった。再び悪魔を封印するには、 自分の力だけを頼りにしなければならないのだ。 運命の流れは、少年をどこに導くのか…。

ADVENTURE WORLD

- ▶船┣
- ▶パルメキア北大陸への洞窟
- ▶ニューグランシール城
- ▶リブル村
- ▶ビドーの国
- ▶ボルカノン神殿
- ▶港町ハッサン
- ▶クリードの館

新天地を求めて進みゆく箱船

地震で崩れ去ったグランス島をあとに、グランシールの人々を乗せ た船は、新天地を求めて前進する。果たして彼らの運命は?



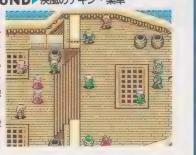


船内

■ITEM FOUND▶疾風のチキン・薬草

「疾風のチキン」 は、船上のどこか にある。グランシ ールで船に乗り込 んでから、ニュー グランシールが完 成するまでの間、 そのアイテムを取

りにいけるのだ。



さあ、人々と町作りにはげもう!

西へ、西へと進んでいくうちに、広大な陸地が見 えてきた。その名はパルメキア大陸。この地こそ、 ボウイたちの新たな冒険が待ちうける、第2の舞台 だ。賢者アストラルの指示に従い、人々は新しい国 を建て直す材料にするため船の解体作業を行う。も ちろんボウイたちもいっしょに、国作りにはげむの だ。真ん中にある階段の手前に、大きな材木が置い てあるので、それを持って甲板に上がっていこう。



作業員が行方不明!?

材木を受け渡したあと、ひとりの作業員が飛び込 んできた! なんと、仲間が行方不明になってしま ったらしい。いったい何が起こったのだろうか!?





西の石切場へ行ってみよう。 ▼行方不明の仲間を報告する 仲間を探しに

46





分岐の罠にはまるな。

MONSTER'S ITEM

▶カのリング

魔法をあやつるウィッチが、 たまに落としてくれるアイテム。 身につけると、力のステータス がアップする。



FIELD GUIDE





第2幕 BATTLE NO.08 全滅タイプ エンカウント

パルメキア北大陸への洞窟前つ

●突如現れた敵。町の仲間を助けるのだ

石切場に向かったボウイたちを待ちうけていたものは、作業をじゃまする敵だった。仲間を助けるために、すべての敵に立ち向かえ!



初めて見る広大なマップ。 時計回りに左から敵をやっつけろ



仲間は後ろの方へ。 開始。HPの低い



真ん中の湖を中心に、敵がグルッと囲んでいる。最初は南にいる3体の敵から、順に攻撃をしかけてくるので、確実にしとめておこう。そうますることによって、敵できるのだ。時計回りで北へきるのだ。時計回りで北へはない。でもフリーズの魔法を使う、ウィッチの移動範囲は要チェック!

DATACHECK

| CAST | Sant a gamention |
|-------------------|------------------|
| キャラ名 | 移動タイプ |
| PLAYER CHARA | CTER |
| ●ボウイ | 歩行系 |
| 2 サ ラ | 歩行系 |
| 3 t 1 - 1 | 騎馬系 |
| ③ ジャジャ | 歩行系 |
| う カズン | 歩行系 |
| ③ ジッポ | 歩行系 |
| ロ キウイ | 歩行系 |
| MONSTER | |
| ロ ゴブリン | 歩行系 |
| ② ゴブリン | 歩行系 |
| G ゴブリン | 歩行系 |
| ④ ゴブリン | 歩行系 |
| | エルフ系 |
| | エルフ系 |
| のハンターゴブリン | エルフ系 |
| ③ ウィッチ | 歩行系 |
| ① ウィッチ | 歩行系 |
| ⑩ グリーンベースト | 歩行系 |
| ● グリーンペースト | 歩行系 |

MONSTER



ウィザード系のキャラ。 フリーズの魔法を使い一瞬 にして相手の体力を奪う。

第2幕 EVENT NO 08 CASTLE



ニューグランシール城

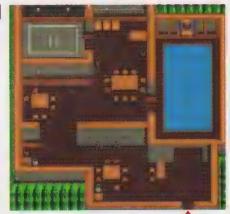
●第2の物語が始まる出発地点

築きあげてきた栄光をすべて忘れて、人々と共に新たな国作りを目指す。規模は小さいが、ボウイにとってたったひとつの祖国なのだ。

本陣



▲ここが本陣。ロイドを 仲間にした後、キャラバンを持っていれば、好き なキャラの入れかえ可能。



王の間



▲王宮の間でアストラル のメッセージを聞くボウ イたち。すべてを聞き終 わると自由行動ができる。





48 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE I

大陸の者たちと交流を深めるのだ

賢者アストラルからの助言がくだった! それは "大陸の者と交流を深めよ"という内容である。様々な種族が住むといわれるパルメキア大陸で貿易を行い、自分たちの国を発展させようと考えたのだ。ボウイたちは、その重要な任務をアストラルから頼まれる。そして、いよいよ仲間といっしょの本格的な冒険が始まろうとしていた。さあ、新しい地に向か



ピーターといっしょに出発しよう!!

突然、訪問してきた客に E様は大喜び! ボウイたちはフェニキィであるピーターの旅のお供となる。 無事彼の故郷、ボルカノンの山へ連れていくのだ。



ITEM FOUND

▶元気のパン

城内には複数のアイテムが隠されている。たくさんある権や 壺をよーく調べてみよう。それ 以外の場所を調べるのも大切だ。



WITEM FOUND

▶回復の実・毒消し草~ 基本的に得の中を調べていけば、手に入る。でも中には、店 主が外に出ている間にしか取れないアイテムもある。



めずらしい来訪者がやってきた

グランス島を脱出してから1年。町の人々は自分たちの生活を確保するために、家を建て、道を作り、そして国の象徴である城を築き上げた。長いあいだ町の外に出られなかったため、人々は退屈な日々を送っていたが、1匹の訪問者によって町はざわめく。



町の人は、めず もしい来客のも とに次々と集城 は大陸の者と 流を持つきると考っ がになると考か けにと案内する。

第2幕 EVENT NO.09 TOWN

ニューグランシールタウン

●森林を切り開いて再建された希望の町

乗ってきた船を材料にして、人々の手で作られた町。手作りだけあって完成はしていないが、町の人々の夢と希望がここにある!



東の町に行ってみよう!

新しい土地での生活は慣れてきたものの、まだまだ町の外は危険でいっぱいだ。でもアストラルの言葉通り、大陸の者と仲よくしていかなければ町の発展はありえない。そんな状況の中、外の様子を見に行った兵士がいて、こう告げてくれた。『東の方に村



がある。でも村 人はすぐに逃げ てしまう。仲よ くしたいのに」。 なぜ自分たちを さけるのか?こ れは確かめに行 った方がいいぞ。

DATACHECK

TOWN GUIDE

| AL IV III | |
|-----------|--|
| | |
| 0.1.0 | |
| 主人公の家 | |
| | |

| 4 | _ | × | TOE | I AC | <u>.</u> | | |
|---|---|---|-----|------|----------|---|------|
|) | ğ | Ē | ş | Ü | Ž, | | |
| 3 | - | | _ | _ | | _ | 7 |

6民家

0民家

SHOP LIST

武器屋
ショート 140 ボウイ
ミドルソード 340 ボウイ
ブロンズランス 260 ヒューイ
スピア 450 ヒューイ
ショートアックス 120 ジャジャ
バンドアックス 340 ジャジャ
木の杖 50 サラ、カズン
ショートロッド 130 サラ、カズン
ショートナイフ 76 ジッポ

| 24 37 17 | 0.10.000M0.015 % \$ 44. |
|----------|-------------------------|
| 道具屋 | |
| 楽草 | 急随 全員 |
| 回復の実 | 200 全員 |
| 毒消し草 | 20 全員 |
| 王体の羽 | in AS |



い山脈に囲まれた原野。かつては旅人が頻繁に行き楽し

| н | 174 | | p | | 1 0/2 | | 10.01/2 | .,, ,, | C 245 am | 1000 | ~ | - | ľ |
|---|-----|-----|-----|------|-------|----|---------|--------|----------|------|-----|-----|---|
| | か、 | 悪魔族 | が現れ | てからさ | 余締え | がち | . (17) | 7. 3 | 敵な | ## | 1 _ | F - | ř |
| | | | | 4.0 | | | 0 1000 | | P PSA CE | 210 | 0 0 | - | 1 |
| | | | | | | | | | | | | | |

浮遊系

步行系

飛行系

飛行系

PLAYER CHARACTER ⊕ボウイ 歩行系 **②**サラ 歩行系 ⑥ヒューイ 騎馬系 Oジャジャ 歩行系 動力ズン 歩行系 **⑥**ジッポ 歩行系 サウイ

| - | | |
|---|--|--|
| | | |
| | | |

| の ゴブリン | 歩行系 |
|----------------|---------|
| ② ゴブリン | 步行系 |
| ③ ゴブリン | 歩行系 |
| €ハンターゴブリン | エルフ系 |
| And to state a | - " - 7 |

| ⑤ハンターゴブリン | エルフ系 |
|---------------|------|
| 6 ウィッチ | 歩行系 |
| の ウィッチ | 歩行系 |
| ③グリーンペースト | 歩行系 |

①グリーンペースト

・
のバンパイアバット

①バンパイアバット

移動歩数を減らし かたまって進もう

プレイヤーキャラは、マップの左上から戦いに挑 む。敵は要所要所にいるので、こちらから突っ込ん でいくと、逆に痛いめに合ってしまう。ここは移動 範囲をぐっと小さくして、敵を引きつけてから一気 に叩く方法が一番いい。中にはバンパイアバットと いう、かなり移動範囲が広い敵もいるので、動きを じっくり見ながら攻めていくことが大切だ。

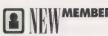






FIELD GUIDE





ボウイたちといっしょに 旅をすることになったフェ





襲った相手は毒にみまわ れる。そのうえブレイズ LV2も持っているキャラ。

50 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II









51

遺跡の謎を追う人々!!

村人は南方にあるハッサンの町からやってきた者 が多い。古代遺跡の魅力に惹かれた、さまざまな人 がいるにもかかわらず、仲よく規律の整った生活を している。その中でハッサンから来たふたりの考古 学者、パセランとケセランも人々と交わって、古代 の秘宝の謎を解き明かそうとしていた。現在、遺跡 の探索は北方のパルメキアへの洞窟まで及び、広範 囲にわたって行われている。しかし、遺跡の人口は 未だ探しだせず、途方に暮れているのが実情だ。村 長の話を聞くと、彼らの祖先は遠くルーン大陸から やってきたという。もしかしたら、ここの人々は、 今はこのリブルにとどまっているが、いつかまた旅 に出る冒険家の集まりなのかも知れない。



第2幕 EVENT NO.10▶TOWN

●訪問者におびえる小さな村

古代遺跡の魅力に惹かれて、さまざまな地域から身を寄せた人々の 村。彼らが探しだそうとしている古代の秘宝とはいったい何かり



⇒CHECK POINT (村長の家)

村長の家は、 村の一番奥にあ

る 2 階建ての建 物だ。最初はボ ウイたちの訪問

を、グランシー ル軍の差しがね と誤解していた



ITEM FOUND

▶悟りの蜜

まずは、アイテム捜しの基本 を実行しよう。MP回復に役立 つ「悟りの蜜」が手に入るぞ。さ

らに捜せば特殊アイテムもある。





村長の家2F



TOWN GUIDE

②武器・道具屋

6 教会 **①**民家

6民家

| SHOP | LIST | |
|-------|------|---|
| アイテム名 | 価格 | 1 |

| 武器屋 | | |
|-----------|------|--------|
| ショートソード | 140 | ボウイ |
| ミドルソード | 340 | ボウイ |
| ブロンズランス | 260 | ヒューイ |
| スピア | 460 | ヒューイ |
| ショートアックス | 120 | ジャジャ |
| ハンドアックス | 340 | ジャジャ |
| 木の杖 | 60 | サラ、カズン |
| ショートロッド | 130 | サラ、カズン |
| ショートナイフ | 70 | ジッポ |
| ダガーー | 320 | ジッポ |
| 木の矢 | 250 | マチルダ |
| 道具 | | |
| 薬草 | . 10 | 全員 |
| 回復の実 | 200 | 全員 |
| 癒しの滴 | 300 | 全員 |
| 海消し草 | 20 | 全員 |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 |
| 天使の羽 | 40 | 全昌 |

MEMBER



レンジャーのマチルダは 弓使い。退屈そうにしてい るので、声をかけよう。

ブル村~闇の洞窟へ

さらなる敵が待ちうけるフィールド地帯

南に一本の川が流れ、北には雄大な山脈が連なるパルメキア大陸の 中心部。川の流れる向こうには、聖なる山ボルカノンがある。

| DI KELE | |
|--------------------|-------|
| CAST | 移動タイプ |
| PLAYER CHARAC | TER |
| ●ボウイ | 歩行系 |
| ② サラ | 步行系 |
| ⊗ ヒューイ | 騎馬系 |
| ①ジャジャ | 歩行系 |
| ⑥ カズン | 歩行系 |
| 6 ジッポ | 歩行系 |
| | 歩行系 |
| ③ ピーター | 浮遊系 |
| ②マチルダ | 騎馬系 |
| MONSTER | |
| ロ ゴブリン | 歩行系 |
| ② ゴブリン | 歩行系 |
| ⊗ ゴブリン | 歩行系 |
| O in the infinites | |

のハンターゴブリン のハンターゴブリン エルフ系 歩行系 歩行系 ®バンパイアバット 飛行系 のパンパイアパット 飛行系

飛行系

步行系

のパンパイアバット

●ダークドワーフ

®ダークドワーフ

川に沿って前進するのだ!

フィールドの形は前と比べて狭くなったものの、 敵はかなり強力になっている。ここでも行動範囲は できるだけ小さくして、固まりながら前進する方法 をとるのだ。進む方向は、山沿いと川沿いのふたつ のラインがあるけど、敵との間合いが取れる川沿い が一番適している。山沿いにいる敵は、自動で戦っ てくれるピーターに任せてしまうとよい。敵が近づ いてきても、積極的に戦っていく心構えがあれば、 難なくクリアできるはずだ。









前のバトルと同じ戦術を活用だり

FIELD GUIDE







小さな体に大きなオノを 装備したドワーフ。頭上か ら振りおろすオノは強烈だ。



「暗いよー狭いよー」スポット戦闘・初級編だ!

ITEM FOUND →銀の戦車

誰かを転職させるために絶対 必要になるアイテム。激しい戦 いのなか? それとも戦いの後 なのかは自分で試してみよう!







▲洞窟内

闇の洞窟~ポルカ

ホブゴブリンを長とする悪魔族がすみついた、ボルカノンのふもと と結ぶ闇の洞窟。唯一手がかりである光を頼りに敵を打ち砕け!



-匹ずつおびき出して戦え!

ひとつのスポット以外はすべて闇に包まれた、こ れまでにない戦闘パターンが登場。スポットは敵味 方の移動の場面だけを映し出す。ボウイたちの標的 は、奥の壇上に立つボス、ホブゴブリン。周りが狭 いので、敵の位置を確認してから移動することが大 切だ。敵は洞窟内全体に散らばっているので、1体 ずつおびき出して確実に倒せば、楽に勝てるだろう。





DATIACHECK

| DATA" | |
|-------|--------------|
| CAST | ない。 発動タイプ |

| キャラ名 | | 移動夕 |
|--------|--------|-----|
| PLAYER | CHARAC | TER |
| | | |

| サホウイ | 歩行糸 | |
|---------------|------------|--|
| ② サラ | 步行系 | |
| 8t1-1 | 騎馬系 | |
| ① ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤カズン | 歩行系 | |
| ◎ジッポ | 歩行系 | |
| ロ キウイ | 步行系 | |
| B ピーター | 浮遊系 | |
| のマチルダ | 警無系 | |

| MONSTER | |
|-------------------|------|
| ●ハンターゴブリン | エルフ系 |
| ②ハンターゴブリン | エルフ系 |
| の ウィッチ | 歩行系 |
| ④ ウィッチ | 歩行系 |
| ら バンパイアバット | 飛行系 |
| の バンパイアパット | 飛行系 |
| のバンパイアバット | 飛行系 |
| ロ ダークドワーフ | 歩行系 |
| ロ ダークドワーフ | 歩行系 |

のホブゴブリン

FIELD GUIDE







ゴブリンよりも腕力が高 くなった悪魔族。周りを囲 んで戦えば一瞬で倒せる。

ポルカ村

ボルカノンを宗める人たちが集まった村

険しい山脈を背に、複雑な大自然に囲まれた小さな村。人々は偉大な る神、ボルカノンによって村が守られているとかたく信じている。

OWN GUIDE

●村長の家

の武器・道具屋 6教会

①鍛治屋

SHOP LIST

| 武器屋 | | |
|----------|-----|--------|
| ミドルソード | 340 | ボウイ |
| ロングソード | 620 | ボウイ |
| ブロンズランス | 260 | ヒューイ |
| スピア | 460 | ヒューイ |
| ショートアックス | 120 | ジャジャ |
| ハンドアックス | 340 | ジャジャ |
| ショートロッド | 130 | サラ、カズン |
| ブロンズロッド | 360 | サラ、カズン |
| ダガー | 320 | ジッポ |
| ナイフ | 500 | ジッポ |
| 鉄の矢 | 600 | マチルダ |
| 道具屋 | | |
| 薬草 | 10 | 全員 |
| 回復の実 | 200 | 全員 |
| 癒しの滴 | 300 | 全員 |
| 毒消し草 | 20 | 全員 |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 |
| | | |

■ITEM FOUND 守りのミルク

ポルカの村は、隠しアイテム がひとつしかない。基本的に壺 や棒の中を調べていけば、見つ かるはずだ。



⇒CHECK POINT 村長の家

小高い丘の上にあ る2階建てが、村長 の家。山から傷つい た少年が降りてきた ときに、かつぎこま れる場所となる。



村に迷い込んだ、謎の少年

平地に通じる道が1本しかなく、まさに秘境と呼 ぶにふさわしい村。悪魔族に洞窟を支配され、唯一 の通路を分断されてしまったが、鳥人族の国ビドー から物資の援助があったので、なに不自由なく生活 してきた。しかし、長いあいだビドーの国に頼って きたため、いつの間にか戦いを忘れてしまっている。 一見、平和そうに暮らす人々だが、いつ悪魔族が村



を襲ってくるかと、 毎日怯えているの だ。また、ボルカ ノンの怒りのため、 村人たちは動揺し ている。その原因 を知る者は誰もい ない。









天使の羽



ボルカノンの山から降り てきた謎の少年。目が見え ず、記憶を失っている。

HOW TO WIN



ビドーへの道はなかなか険しいぞ!

FIELD GUIDE



ボルカノン山道

ある者は山に入ることさえ拒まれ、またある者は崖下へ振り落とさ れる険しい山道。悪魔族の力はついにここまで勢いを増していた!



山頂にいるボスを倒せ!!

仲間の数も、とうとう9人。ここではキャラクタ 一ひとりひとりの役割を考えて、いかに効率よく行 動できるかを試すバトルになる。見ての通り階段が 非常に狭いので、ひとりずつすばやく上へ登って行 くことが大切。さらに階段を登り切ったあたりでの ひとり歩きは、痛いめに合うので注意。目指すは頂 上で待つボス、デスアーチャーだ。





CHECK

| PLAYER CHA | RACTER |
|---------------|--------|
| ① ボウイ | 步行系 |
| 2 サラ | 歩行系 |
| 3とユーイ | 騎馬系 |
| ₫ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤ カズン | 歩行系 |
| ロ ジッポ | 歩行系 |
| ジ キウイ | 歩行系 |
| 3 ピーター | 浮遊系 |
| ・ マチルダ | 騎馬系 |

| 0 E - 7 - | 浮遊术 | |
|------------------|-----|---|
| ○ マチルダ | 騎馬系 | |
| MONSTER | | |
| ○ ホブゴブリン | 歩行系 | |
| ②ホブゴブリン | 歩行系 | 3 |
| ③ホブゴブリン | 歩行系 | |
| ₫ホブゴブリン | 歩行系 | |
| 6 ホブゴブリン | 歩行系 | |
| の ウィッチ | 歩行系 | |
| のウィッチ | 歩行系 | |
| ③ デスモンク | 歩行系 | |
| ② デスモンク | 歩行系 | |
| ① デスモンク | 歩行系 | |
| ① イビルクラウド | 飛行系 | |
| | | |







強靭な腕から繰り出され る弓矢を武器とした敵。防 御力の高い仲間で戦うのだ。

●強大な戦士が集う鳥人族の国

ボルカノンの山頂にそびえたち、強大な戦力を誇る鳥人族の砦。そのビドーの国をあえて攻め続ける、悪魔族の真意とは何か!?

DATACHECK

TOWN GUIDE

| リ武器屋 | | | | | | | |
|------|---|---|---|----|---|---|---|
| | | 壓 | 동 | á | 正 | | а |
| | ě | = | - | 93 | | = | 2 |

●教会
●ドー王の間

SHOP LIST アイテム名 価格 装備者/使用す

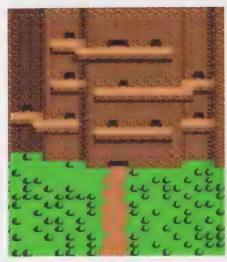
| アイテム名 | 價格 | 装備者/使用者 |
|---------|-----|-----------|
| 武器廛 | | |
| ミドルソード | 340 | ボウイ |
| ロングソード | 620 | ボウイ |
| スピア | 460 | ヒューイ |
| スチールランス | 810 | ヒューイ |
| ハンドアックス | 340 | ジャジャ |
| ミドルアックス | 610 | **ジャジャ ** |
| ショートロッド | 138 | サラ、カズン |
| ブロンズロッド | 360 | サラ、カズン |
| ダガー | 320 | ジッポード |
| ナイフ | 500 | ジッポ |
| 木の矢 | 250 | マチルダ |
| 鉄の矢 | 600 | マチルダ |
| 道具屋 | | |
| 薬草 | 10 | 全員 |
| 回復の実 | 200 | 全員 |
| 癒しの滴 | 300 | 全員 |
| 毒消し草 | 20 | 全員 |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 |
| 平体の方 | 40 | 全昌 |

悪魔族の攻めに動揺する住民たち!

パルメキア大陸の中心にあるビドーの国は、鳥人 族の国らしく高い山の山頂にある。建物には出窓が たくさんあり、いざ出陣となると、そこから一斉に 飛び立てるような構造になっている。鳥人族は高い 戦闘能力を持ち、かつて神と悪魔の戦いのなかでも 大きな戦力となったほどだ。現在でもその能力は引き継がれ、どんな敵でも打ち滅ばす力を持っている。 今回も強大な戦力で敵をやっつけたが、本陣まで直 接攻められたのは初めてで、悪魔族の恐しさに動揺 は隠せない。久しぶりに故郷〜帰ってきたピーター

が見たものも 警戒心である。 れた人々の姿 族はいった。 便のために、 ビドー国に攻 めてきたのだ ろうか!?





■ITEM FOUND▶疾風のリング

4つの階で構成されている広いビドーの国だが、拾えるアイテムはひとつしかない。壺や樽の中を調べていけば見つかる。



1F



2F



3F\

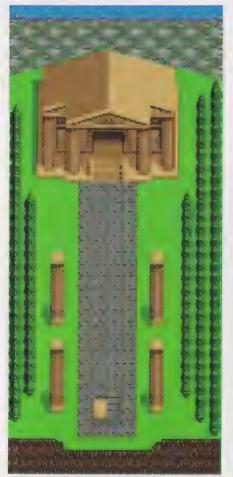


4F



ボウイたちに託された試練とは!?

鳥人族の[国ビドーの、最高峰の地に設けられたボ ルカノン神殿。そこには、数千年生き続けていると いう神ボルカノンがいる。神は伝説の鳥フェニック スの姿をしており、じっと動かず、旅に出ていたピ ーターの帰りを待っていたという。現在、悪魔族を 呼び出してしまった地上の者たちを憎み、怒りをあ らわにしている。しかも、地上の者たちがまいた災 いの種には、手助けしないといってきたのだ。ボル カノンは、地上の者の力だけで悪魔族を滅ばしてみ よと、人々の力を試そうとしているのだ。そして彼 らにひとつのヒントを与え、永き眠りに入った。ボ ウイたちの力で悪魔族を滅ぼせるのか!?



第2幕 EVENT NO.13 种政

ボルカノン神殿

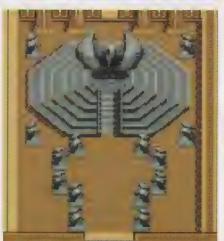
●頂上にそびえ、世界を見下ろす大神殿

数千年も生き続ける、天地創造の神ボルカノン。悪魔を呼び出した 地上の者に対して、苛酷な試練を与えようとしていた。











静かな村が一転して戦闘舞台に変化

戦闘を恐れた村人を盾に、ビドーの軍隊に戦いをしかける悪魔族の 残党たち。ボルカノンの山にたちこめる暗雲を真の力で消し去れ!

PLAYER CHARACTER

移動タイプ

歩行系

歩行系

騎馬系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

飛行系

騎馬系

歩行系

狭い場所を避けて戦うのだ!

移動方法は、大きく3つに分けられる。南へ進む か、西へ進むか、それとも真ん中を突っきるかだ。 どの方向に進んでも敵に当たる確率は同じなので、 できるだけ広いルートを選んだ方がよい。建物は移 動のときじゃまになるかもしれないが、敵の攻撃を 防ぐ盾にもなる。でも、HPの減りが早い毒攻撃をし かけてくるゾンビには、要注意。

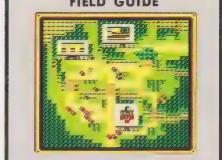






村の中での戦闘は障害物が多くて辛いのだ!

FIELD GUIDE



●マチルダ ⑩ゲルハルト MONSTER

NIM OL MOH

50

图2篇

BATTLE No.13 ポルカ村

①ホウイ

8ヒューイ

ロジャジャ

りカズン

6 ジッポ

分キウイ

ロピーター

2サラ

- 歩行系 ①ホブゴブリン ②ホブゴブリン 歩行系 ③ホブゴブリン 歩行系 ④デスアーチャー 歩行系
- 6デスアーチャー 歩行系 **6**デスアーチャー 歩行系 **の**デスアーチャー 歩行系
- ③イビルクラウド 飛行系 **⑨**イビルクラウド 飛行系 **ルソンビ**
- 歩行系 **ロ**ソンビ 歩行系 **ゆ**ソンピ 歩行系
- **®**ソンビ 歩行系 個ソンビ 歩行系 **⑥**ブラックモンク 歩行系
- **(**)マスターメイジ 歩行系

MEMBER

ゲルハルト



戦いを忘れた村人に愛想 をつかした獣人族の戦士。 岩をも砕く鉄拳が武器だ。



マスターメイジ



炎の魔法ブレイズを使っ てくる。HPの低いキャラ は近づかないようにしよう。





敵との間合いをうまく計ることがポイント!

MONSTER'S ITEM

▶アイアンロッド 「アイアンロッド」は、マス ターメイジが持っている。たま にしか落とさないけど、ロッド 系ではかなり強い武器だ。



回復アイテムをひとつずつ持たせろ!

砂漠は普通の平地と違って、移動範囲がぐっと小さくなる。足が遅いからといってのんびりしていても、突っ込んでいっても、いずれにせよ辛い戦いになる。ここは敵の移動範囲をよく確かめて、間合いを計ることが大切。戦うタイミングさえ見逃さなければ、難なく敵をやっつけられるはずだ。



古代の意志を継ぐ者のほごらへ

●灼熱の太陽が照りつける砂漠地帯

いかだで川を下り、パルメキア大陸南東にある砂漠地帯へと足を運 ぶ。古代の意志を代々受け継ぐ種族のほこらに、新たな展開がある。



FIELD GUIDE

砂漠へ踏み込むと、ピーターとルド以外は、移動範囲が狭くなる。いきなり砂漠を突っ切っていくより、平地がある海側を回ったほうがよい。



敵も、もちろん移 動範囲が狭くなる。 でも、強い敵ばかり なので、回復のアイ テムをキャラクター ひとりひとりに持た せておくといい。

DATACHECK

| DAIA | |
|--------------|-------|
| CAST キャラ名 | 移動タイプ |

| ●ボウイ | 歩行系 |
|----------------|-----|
| ② サラ | 歩行系 |
| 3ヒューイ | 騎馬系 |
| ₫ジャジャ | 歩行系 |
| う カズン | 歩行系 |
| ⑥ ジッポ | 歩行系 |
| 7 キウイ | 歩行系 |
| B ピーター | 飛行系 |
| り マチルダ | 騎馬系 |
| ● ゲルハルト | 歩行系 |
| Dルド | 飛行系 |

| | 1161111 |
|------------------|---------|
| MONSTER | |
| 0ゾンピ | 歩行系 |
| ② ゾンビ | 歩行系 |
| ③ ゾンビ | 歩行系 |
| 4ソンビ | 歩行系 |
| ③ ゴーンム | 歩行系 |
| の ゴーレム | 歩行系 |
| のゴーレム | 歩行系 |
| 8ゴーレム | 歩行系 |
| ◎ マスターメイジ | 歩行系 |
| の ブラックモンク | 歩行系 |
| ● ブラックモンク | 歩行系 |
| ル デスアーチャー | 歩行系 |
| ®デスアーチャー | 歩行系 |
| ●イビルクラウド | 飛行系 |

⊕イビルクラウド

111

ビドー国の勇敢なる王子。 国のためならば、命さえも 投げ出す。

飛行系

MONSTER

ゴーレム

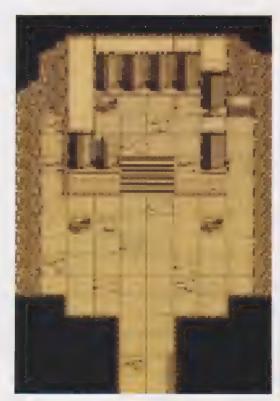


全身が岩でできた巨人。 攻守ともども力があるので、 攻撃力のあるキャラで挑め。

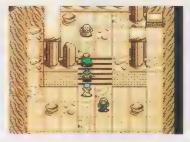
古代の意志を継ぐ者のほこら

●秘宝守護の使命を受け持つ種族が住む

古代の秘宝と意志を受け継ぐ人々が住むほこら。彼らが守ろうとしている宝と、古代遺跡の秘密が明らかになる。







古代の意志を受け継ぐ者の話を聞き、通路の鍵を渡してもらおう

パルメキア大陸の南東に位置した小さなほこら。ここに古代の意志を代々受け継ぐ、数少ない種族がほこらを守護していた。中にいるのは、意志を受け継いだ者とその孫のふたり。彼らのほかにもうひとり、ペトロと称する子供がいたらしい。話を聞いてみると、ペトロはグランス島に通ずる鍵を持ち出していってしまったらしい。グランス島には、古代の乗り物ナスカーシップがあり、それに乗るためだろうというのだ。彼は、これからの物語で大きな転機となる古代通路の人口へ案内してくれる。



▲ナスカーシップに秘められた謎とは?

ITEM FOUND

▶スチールソード

ほこらの奥には、宝箱がひと つ。中には、スチールでできた 剣が入っている。剣士であるボ ウイに装備させてあげよう。





61

リブル村の南にある 小さなほこらを目指すのだ!

川を北にさかのぼり、リブル村の南にあるほこらが通路の入口。長いあいだ封印されていて、古代の意志を受け継ぐ者でさえ入ることがなかった。しかし孫であるペトロが、すでに古代の乗り物ナスカーシップに乗り込もうとしている以上、もはや手をこまねいているわけにはいかない。一刻も早く古代通路を通り、ペトロを追いかけなければならない。しかし、物語は思わぬ方向へと進んでいく。



何のために作られたのか 古代通路入口。いったい 古代通路入口。いったい

遺跡を調べる考古学者

最初に訪れたとき、リブル村に住んでいる考古学 者パセランが、念入りに古代通路を調べていたのを 知っているかな? 「このあたりにきっと古代遺跡 の入口を見つけだす手がかりがあるはずだ」と語っ ていたはずだ。もしかしたら、リブル村の人々が必



リブル村の人々が必 死に探している、古 代遺跡の入口を開く アイテムがあるかも しれない。入ったら よく確かめてみよう。

第2幕 EVENT NO.15▶古代通路

古代通路入口

●長い間閉ざされたグランス島とをつなぐ通路

かつてグランシールの祖国があったというグランス島とを結ぶ古代 通路。古代意志を受け継ぐ者の力を借り、今扉が開こうとしている!











CAST

●ボウイ

322-1

④ジャジャ

りカズン

ロジッポ

のキウイ

⊕ピーター

①マチルダ

●ゲルハルト

MONSTER

ロゴーレム

0ゴーレム

8ゴーレム

ロゴーレム

ロゴーレム

6ガーゴイル

のガーゴイル

③ガーゴイル

⑤ガーゴイル

①ブラックモンク

●ブラックモンク

®マスターメイジ

®マスターメイジ

ロボウシューター

®ボウシューター

●ルド

2サラ

は通路前の広間

果てた、大いなる古代の空間

扉の向こうにはすでに柱が倒れ、壁が崩れ落ちた広大な空間がある。 朽ち果ててはいるが、かつて偉大な文明がここに存在したという。

步行系

步行系

驗馬系

步行系

歩行系

步行系

歩行系

飛行系

騎馬系

歩行系

飛行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

飛行系

飛行系

飛行系

飛行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

PLAYER CHARACTER

だんじょう 壇上で構えるボウシューターを倒せ!

マップはかなり広いが、階段があったり柱が倒れ ていたりしているので、それほど広く移動はできな い。逆に柱などの障害物を、いかに利用して戦うこ

とができるかがポ イントになる。ヒ ユーイやマチルダ などの遠距離攻撃、 カズンの魔法攻撃 などをいかにうま く配置・利用する かをよく考えなが ら進んでいこう。 ボスのボウシュー ターは、奥の壇上 に立っている。左 右からふた手に分 かれて、敵を挟み うちするように攻

めていこう。







MONSTER'S ITEM

▶カのワイン

戦いに敗れたゴーレムが落と していくアイテム。持ち主が力 強いモンスターだけあって、使 用すると攻撃力もグンとアップ。



FIELD GUIDE

車両系 車両系



ボウシューター



自動で弓を発車する戦車 間接攻撃をしてくるので、 間合いを考えながら戦おう。



熾烈な戦いで得たアイテムが謎を解く

リブル村の人々が探していた遺跡は、なんと村の 真下にあった。あるアイテムを使うことで、その謎 は明らかになるのだ。入ってみると、壁が崩れて朽 ち果てているが、たしかに古代の人々によって作ら れた跡がある。その奥に、伝説の剣が入っている官 箱が置かれているのだ。

ボウイは、その剣を手にしたとき古代の意志を受 け継ぐ勇者となる。秘められた力を持つ剣で、悪魔 族の野望を断ちきり平和を取り戻すことになるのだ。 この先、川を下ってリブルの人々がやってきたとい う、港町ハッサンへ向かうことになる。



▲しかけの謎を解くと、大樹の下に入口が現れる。長年 眠り続けていた伝説の秘宝が、ここに隠されている。

ITEM FOUND ▶ アキレスの剣

古代神アキレスが使っていた といわれる剣。現在、手に入る 剣の中でもっとも強力な切れ味 を持つ。ボウイに装備させよう。



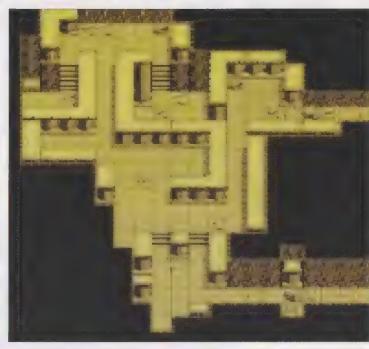
第2 幕 EVENT NO.16 素古代の宝物庫

古代の宝物庫

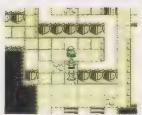
●大樹の下に眠る伝説の秘宝

リブル村の人々が探し求めていた、古代の秘宝が眠る宝物庫。長い 間眠っていた伝説の剣が、今ボウイたちの手に渡ろうとしている。







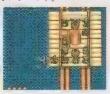


港町ハッサンへ向かうため、いかだで川を下るボウイたち。しかし 町を目前にして、人々を苦しめる巨大イカが行く道をふさいでいた。

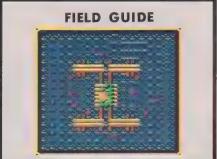
狙うは、クラーケンの頭部だ!

ちょうど川がふた手に分かれる地点で、クラーケ ンは登場する。10本の足を武器にして、ボウイたち に襲いかかるのだ。足をすべて倒して経験値を上げ て戦うか、空が飛べるピーターやルドを使って直接 頭部を狙って戦うかは、お好み次第。足を狙う人は、 あらかじめ味方全員をいかだの中心に固めておき、 近づいてきた足から順に攻めていこう。









NIM OL MOH

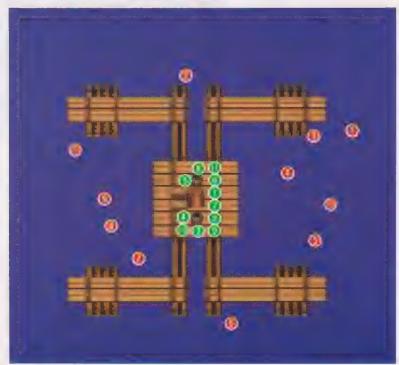




クラーケン



10本の足を持つ巨大イ カ。頭部は泡を吹いて、大 ダメージを与えてくる。



➡ CHECK POINT ▶ 長老の家

町の中央の2階建てが 「長老の家」。彼はボウイ が人間族と知り、自分の 祖先のことをいろいろと 話してくれる。



港町ハッサン

●かつては貿易港として栄えていた港町

パルメキア大陸の南西に位置した港町。昔は大小の船が行き来する 貿易港だったが、今では交易ができない港のためにさびれている。



ITEM FOUND

▶いだてんピーマン

町の中にはたくさんの宝箱や 壺、樽が点在している。移動力 を上げる「いだてんピーマン」な ど、隠しアイテムもあるのだ。







ロイドの家2F

ロイドの話す古代人のキャラバンとは?

クラーケンとの壮絶な 戦いの末、ボウイたちが たどりついた所は、今で は水が枯れ、港として機 能しない港町ハッサン。 大陸で唯一の貿易港であ り、かつては豊かな物資 が町中にあふれていたと いう。また、世界中から 船で訪れる人々が往来し ていたので、さまざまな 情報や話が聞けたそうだ。 しかし、大陸の中心部に 占代遺跡があるという情 報が流れたため、町の人 の大半は遺跡の魅力に惹 かれて行ってしまった。 残された人々で何とか町 を保とうとしたが、長く は続かずさびれていって しまったのである。町に は偉大な学者ロイドがお り、会いにいくと古代神





CHECK

TOWN GUIDE

| 100-1 | _ | | |
|-------|---|-----|--|
| | 1 | ドの家 | |

- 2武器屋 6 道具屋
- 0教会
- の長老の家
- 6上陸記念碑

SHOP LIST

| アイテム名 | 價格 | _ 装備者/使用者 |
|----------|------|-----------|
| 武器屋① | | |
| ロングソード | 620 | ボウイ、ルド |
| スチールソード | 1120 | ボウイ、ルド |
| スピア | 460 | ヒューイ |
| スチールランス | 810 | ヒューイ |
| ミドルアックス | 610 | ジャジャ |
| パワーアックス | 1100 | ジャジャ |
| アイアンロッド | 560 | サラ、カズン |
| パワースティック | 1050 | サラ、カズン |
| ナイフ | 500 | ジッポ |
| シーフズダガー | 940 | ジッポ |
| 鉄の矢 | 600 | マチルダ |
| 鋼の矢 | 1270 | マチルダ |
| | | |

武器屋② ブロードソード 1600 ボウイ バトルアックス 1370 ジャジャ パワースピア 1270 ヒューイ ロビンの矢 1480 マチルダ フレイル 1490 サラ、カズン レザーグラブ

1300

ゲルハルト

※「道具屋」は、前の町と同じ。

大陸の西にある広大な砂漠

険しい山脈と広大な砂漠に阻まれ、容易に行くことができなかった 西域。そこには、古代の秘密が隠された神殿が建っているという。

CHECK

移動タイプ

PLAYER CHARACTER

| ●ボウイ | 歩行系 |
|---------------|-----|
| 2 サラ | 歩行系 |
| 3 22-1 | 騎馬系 |
| ₫ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤ カズン | 步行系 |
| ⑤ ジッポ | 歩行系 |
| ジ キウイ | 歩行系 |
| ® ピーター | 浮遊系 |
| ロマチルダ | 騎馬系 |

歩行系 飛行系

●ゲルハルト MONSTER

●ボウシューター

●ルド

| 歩行系 | |
|-----|---|
| 歩行系 | |
| 飛行系 | |
| 飛行系 | |
| 飛行系 | |
| 飛行系 | |
| 歩行系 | |
| 車両系 | |
| | 步行系 飛行系 飛行系 飛行系 歩行系 歩行系 歩行系 歩行系 歩行系 |

MONSTER'S ITEM

▶カのワイン

全身が岩でできたゴーレムが 持っているアイテム。使うと攻 整力がアップする。

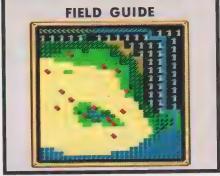


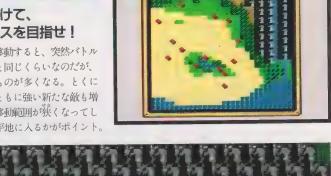
目の前の敵をやっつけて、 真ん中にあるオアシスを目指せ!

港町ハッサンを出て西へ移動すると、突然バトル が始まる。敵の数は今までと同じくらいなのだが、 かなり強い攻撃力を持ったものが多くなる。とくに インスマンスという、攻守ともに強い新たな敵も増 えている。砂漠の戦闘では移動範囲が禁くなってし まうので、いかに真ん中の平地に入るかがポイント。

飛行タイプのガーゴ イルの動きさえ把握 していれば、簡単に 平地中央に入れるは ずだ。単独行動は控 えて、敵をおびき出 しながら平地を占領 してしまおう。













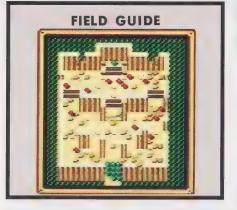
弓矢の自動発射装置がつ いた戦車。離れた位置から 矢を放ってくるのだ!

66 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II





タロスと戦う前に、体力の消 耗を最小限に抑える!



●はるか古代からの神殿に隠された秘室とは? 近づく者を許さず、はるか古代から神殿を守る巨人兵タロス。その 使命を果たそうと、彼は今ボウイたちに挑みかかろうとしている。



MONSTER'S ITEM

▶タロスの剣

タロスが使っていた巨剣。大 きく、切れ味が鋭い剣だが、め ったに見ることはできない。



タロスの周りにいる敵を、先に倒し てしまおう。孤立させることが大切

古代神殿の戦闘は、いかに体力を消耗せずにタロ スまで行き着くかにかかっている。増上に登るまで のあいだ、強力な敵と戦わなくてはならないけど、 そこは1体ずつおびき出すテクニックで、着実にや っつけていこう。瞳上に登ったら、まずタロスの闇 りにいる敵をすべておびき出そう。そのときタロス を中心とした8×8のマス以内に入ってはいけない。

> 雷撃の魔術スパークを避け るためだ。タロス以外のす べての敵をやっつけて、孤 立させることが大切。最後 のタロス決戦は、「アキレス の剣」をボウイが使って攻撃 しなければ倒せない!!

DATACHECK A

| DATA | |
|------|-------------------------------|
| CAST | and the state of the state of |

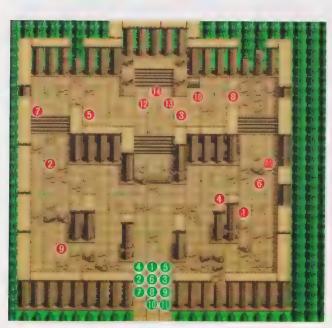
| PLAYER CHAI | RACTER |
|----------------|--------|
| ●ボウイ | 步行系 |
| 2 サラ | 歩行系 |
| 8とューイ | 騎馬系 |
| Øジャジャ | 歩行系 |
| ⑤カズン | 歩行系 |
| ⑤ジッボ | 歩行系 |
| サウイ | 歩行系 |
| 3ピーター | 浮遊系 |
| ロ マチルダ | 騎馬系 |
| ® ゲルハルト | 歩行系 |
| ⊕ ルド | 飛行系 |

| MONSTER | |
|------------------|-----|
| ① ガーゴイル | 飛行系 |
| グガーゴイル | 飛行系 |
| ❸ガーゴイル | 飛行系 |
| ①ボウシューター | 車両系 |
| の ボウシューター | 車両系 |
| 6 ゴーレム | 歩行系 |
| のゴーレム | 歩行系 |
| のゴーレム | 歩行系 |
| 9 インスマンス | 步行系 |
| ル インスマンス | 歩行系 |
| ●マスターメイジ | 歩行系 |
| ®マスターメイジ | 歩行系 |
| ₿ブラックモンク | 步行系 |
| ●タロス | 歩行系 |





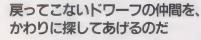
神殿を長いあいだ守り続 けてきた巨人兵。巨大な剣 とスパークの魔法を使う。



グランス島からやってきた穴掘りたち

ミスリルを求め、遠くグランスの地からトンネルを掘ってきたドワ ーフたち。しかし、何か困っているようす。話を聞いてあげよう。





古代の乗り物キャラバンを動かしてたどり着いた 場所は、ドワーフのいる穴。ドワーフたちは強力な 武器を生み出す鉱石ミスリルを求め、グランス島か ら穴を掘ってやってきたのだ。しかし、グランス島 の大地震で穴はふさがれてしまった。さらに仲間が 病気になるなど、たて続けに災難にみまわれてしま った。病気を治すフェアリーを探しに行ったドワー フが戻らないので、かわりに探してあげよう。



ITEM FOUND ▶ 乾きの石

水のある場所を瞬時に乾いた 大地に変えるアイテム。普段で は行けない場所へも、これがあ れば行くことができるのだ。







68

ポルナレフという人物

旅人の宿の隣にある家では、老婆がひとり息子の帰りを待っている。ドワーフの穴で出会ったポルナレフの母親だ。治癒能力を持つフェアリーと仲がいいポルナレフは、重体のドワーフを助けるためフェアリーを探しにいったはず。西の森は危険な場所であると老婆はいう。もしも、彼がそこを通っていたら、ただごとではすまないかもしれない。はたして、無事にフェアリーと会えたのであろうか? 勇敢な青年、ポルナレフの安否が気づかわれる……。

▶ポルナレフの自宅。母親





ている。ぜひ取っておこう中には「妖精の粉」が入っ中には「妖精の粉」が入っ

#2# EVENT NO.19 TOWN

妖精の森

●人知れず息づく神秘の楽園

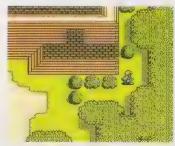
悪魔クリードに会う鍵はフェアリーが握っていた。彼女に会うため、 隠された村を訪れるボウイたち。はたして、妖精の姿はどこに?



旅の宿で情報を聞く

妖精の森中心に位置する建物は、旅人の宿である。ここには神父がいるので、復活やセーブなどには困らないだろう。1階では、旅人たちの噂を聞くことができる。噂によれば、フェアリーはクリードに会うため、悪魔のシッポの岬に行ったらしい。ただし、その目的がいったい何なのかまったくの謎。

2階に昇ると、クリードに会いに来たと思われる 男がいる。どうやら、クリードの館の入口は常人に は見えないらしい。しかしポルナレフなら、妖精か ら入口の場所を聞いているかもしれないという。



いかどうかチェックしよう。 が、森の中に怪しい所がなが、森の中に怪しい所がない



TOWN GUIDE

●旅の宿

2ボルナレフの家

6民家







岩清水の森へ

●クリードの館を目指す一行の前に、悪魔族が立ちはだかった クリードの館に向かった妖精を追うボウイたち。しかし西の森への道 は、噂どおりの危険な場所。魔物のはびこる * 獣 道 "であった……。

DATACHECK

CAST # カラ名 株計タイプ

| PLAYER CHA | ARACTER |
|--------------|---------|
| ⊕ボウイ | 歩行系 |
| ○ H = | JESC 95 |

| 9 77 | 李行录 | |
|---------------|-----|------|
| 8 ビューイ | 騎馬系 | 1,00 |
| ④ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤ カズン | 歩行系 | |
| 6 ジッポ | 步行系 | |
| の キウイ | 歩行系 | |
| | | |

| 8 ピータ | 浮遊系 |
|----------------|------|
| リ マチルダ | 騎馬系 |
| ● ゲルハルト | 歩行系 |
| ALK | 到44. |

HOW TO WIN

第2幕

BATTLE No.19 岩清水の株へ

| OIL F | 飛行系 |
|--------|-----|
| (1)ミック | 騎馬系 |

| MICHABLER | |
|-----------|-----|
| ●ダークマダム | 歩行系 |
| ②ガーゴイル | 空中系 |

| ③ガーゴイル | 空中系 |
|------------------|-----|
| ④ガーゴイル | 空中系 |
| ⑤ボウシューター | 車両系 |
| 6 ボウシューター | 東西系 |

| 0.1.77 - 7 | - AE-1 (m) 1/1/2 |
|-----------------|------------------|
| 0 インスマンス | 歩行系 |
| ③インスマンス | 歩行系 |
| 9 インスマンス | 歩行系 |

| の インスマンス | 歩行系 |
|-----------------|-----|
| ① オーク | 歩行系 |
| | |

| ® オーク | 歩行系 |
|------------------|-------------|
| ®オーク | 歩行系 |
| ® ハイプリースト | 非行 某 |

騎士 ミック

(Bハイブリースト



繊細な性格でありながら、 強い意志も兼ね備えた人物。 彼の住み家は港町ハッサン。

歩行系

MONSTRI

オーク



身体に似合わないすばや さと、強固な防御力を持つ。 早いうちに倒してしまおう。

MOSTER'S ITEM

▶灼熱の玉

ハイプリーストを倒すと、た まにもらえることがある。ブレ イズ 2 の威力を持つ便利品だ。



FIELD GUIDE





いままでのフィールドでの戦闘経験が生かされるはず。

目には目を。悪魔族の囲み戦術には、こちらも囲み戦術で徹底抗戦せよ





▲ボウシューターの攻撃 範囲を見て懐に飛び込む と、囲み戦術のいい餌食。

▲MAP画面を見てもわ かるとおり、敵はいくつ もの少数グループだ。

マップ全体を通して見ると、その広さに最初はとまどうかもしれない。しかし心配は無用。敵の配置は、基本的なフィールド戦のときと何ら変わらない。ただし、広いがために敵の進行ルートがつかめず、

苦戦を強いられること がしばしばあるはず。 敵は少数のグループ

取は少数のグルークを組んで、とにかくこちらのメンバーを明まとしてくる。対策としては、こちらもはじめから少数のグループで行動して、やってきた敵グループを囲んでしまうのが有効である。そうしてパーティー全体を少数のグループに野族をつぶすのだ。



バトル SONC! F-マ



狭いマップだからこそ動かない!

四方八方から襲いかかるハーピィ。 攻守に備えフォーメーションを組め

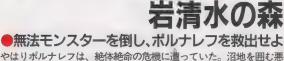
地形は複雑なものの、マップ自体はそれほど大きくない。しかし安心してはいけない。こちらは5羽のハーピィによって、完全に包囲されているのだ。 正面から攻撃してくる魔物めがけてむやみに突っ込むと、分断されたパーティーの戦力では一気にハーピィたちの標的になる。戦闘開始の段階で、すでにこちらは不利な状況に立たされているのだ。

この仕組まれた罠を突破するためには、パーティーの中に対空戦闘部隊を作る必要がある。対空部隊は、四方のハーピィーに対してある程度分散して戦うことになる。仲間のピンチに駆けつけやすいキャ

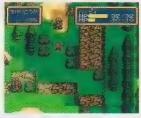
ラ、例えばヒューイやマチルダなどを 必ず加えておこう。残ったキャラは、 正面の敵を狙って攻めていけ。少数の 敵を囲む戦術で1体1体倒していけば、 必ず悪魔族を全滅に追い込むことがで きるはずである。

FIELD GUIDE









魔族の群れに、ボウイたちの闘志が燃えあがる。

に出す作戦も有効だ。 に向かってくる。 が移動するとすぐ らが移動するとすぐ



仲間になってくれる。を全滅させないかぎり、助けることはできない。だが、勝てばでいかぎ

DATACHECK

| キャラ名 | 移動タイプ | | | |
|------------------|-------|--|--|--|
| PLAYER CHARACTER | | | | |
| ●ボウイ | 歩行系 | | | |
| 0 サラ | 歩行系 | | | |
| 8 ヒューイ | 騎馬系 | | | |
| ① ジャジャ | 歩行系 | | | |
| ⑤ カズン | 歩行系 | | | |
| 6 ジッポ | 歩行系 | | | |
| の キウイ | 歩行系 | | | |
| 3 ピーター | 飛行系 | | | |
| ・ウマチルダ | 騎馬系 | | | |
| ●ゲルハルト | 歩行系 | | | |
| ルド | 飛行系 | | | |
| №ミック | 騎馬系 | | | |

| 10ミック | 躺馬和 |
|------------------|-----|
| MONSTER | |
| ル ハーピィ | 飛行系 |
| のハーピィ | 飛行系 |
| 3 ハーピィ | 飛行系 |
| の ハーピィ | 飛行系 |
| の ハーピィ | 飛行系 |
| の オーク | 歩行系 |
| の オーク | 歩行系 |
| 8ダークマダム | 歩行系 |
| のダークマダム | 歩行系 |
| ⋒ボウシューター | 車両系 |
| ル ハイブリースト | 歩行系 |
| ル ハイブリースト | 歩行系 |
| | |





毒による攻撃をしかけて くる厄介な敵。必殺率が高 く、たった一撃でも要注意。



悪魔のシッポの岬に通じる、静 寂の地下道 ポルナレフを救出したボウイたちは、彼の手助けによってクリード の館へ行ける抜け道に案内された。期待と不安が張りつめる……。

数々の宝箱が人知れず眠っている。 見えない道を探し出せ

洞窟自体の構造はきわめて単純。途中で迷うこと もないだろう。万が一迷ったとしても、魔物と出会 うことはないので安心だ。入口からまっすぐ左に歩 けば、そのまま悪魔のシッポの岬。しかし、この洞 窟には秘密が隠されている。なんと、重要アイテム を隠した秘密通路があるのだ。きっと通路のどこか に、人口がある。壁づたいをよーく調べてみよう。 さらに、隠し通路自体にも見えない分かれ道がある。 その先の部屋に宝箱が隠されているのだけど、分か れ道に気がつかないと、全部で4つあるアイテムを 確実に入手せずに出てきてしまう人も多いだろう。 後でとても欲しくなる特殊アイテムは、とくに注意。

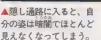
ITEM FOUND

▶守りのミルク、天使の羽、 ちからのワイン

宝箱の中身は、パワーアップ アイテムが中心である。謎のア イテム「ミスリル銀」の使い道 については、巻頭「袋とじ」を 参照してみよう。









▲何となくチラチラ見え て、隠し部屋の存在がわ かるようになっている。

宝箱さえ取ってしまえば、あとは出口を目指すの み。なお、洞窟を抜けるとすぐに戦闘が待っている。 武器装備などの準備は、出る前にしておこう。





NIW OT WOH



では足が重いので、単独行動は慎もう。

MONSTER'S ITEM

▶守りのリング・ブロードソード

ボスであるスケルトンを倒す

と手に入ることがある。リング は魔法系キャラに装備させよう。 以降の戦いに役立つぞ!!



FIELD GUIDE



第2幕 BATTLE NO.21 ポスタイプ エンカウント

クリードの館へ

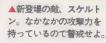
●クリードの館の前には、まだ難関が待ちうけている 洞窟を抜け、悪魔のシッポの岬にたどり着いたボウイたち。しかし クリードの護衛モンスターたちは、見知らぬ来訪者に好を剝いた!



移動に深刻なハンデが生じる砂漠戦、 敵との中間地点で決着をつける

マップの約半数以上を占めている砂漠は、パーテ ィーにとって最大のネックとなるだろう。なにしろ キャラの1回の移動距離が激減するので、援軍を呼 ぶなどの時間差連携プレイは、まず失敗するのだ。 今回は単独斬り込み隊長などを絶対に作らず、なる べく全軍を多人数のグループに分けて、ゆっくり攻 めよう。そして、敵軍の進行ルートとぶつかった時 点で聞くのが安全だ。ここでは機動力と攻撃力のあ るピーターは、力のないザコ排除に役立つはずだ。







▲地形に左右されないピ ーターとルドは、使いよ うによっては大活躍する。

| キャラ名 | 移動タイプ | |
|---------------|-----------|--|
| PLAYER | CHARACTER | |
| ⊕ボウイ | 歩行系 | |
| ② サラ | 歩行系 | |
| 0 ヒューイ | 騎馬系 | |
| €ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤カズン | 歩行系 | |

| りカズン | 歩行系 |
|---------------|-----|
| ⑥ ジッポ | 空中系 |
| ジャウイ | 歩行系 |
| 8 ヒーター | 歩行系 |
| ◎マチルダ | 騎馬系 |

●ゲルハルト 空中系 **ル**ド 歩行系 ®ボルナレフ 歩行系

MONSTER

| サオーク | 歩行糸 |
|-----------------|-----|
| ② オーク | 歩行系 |
| ◎ オーク | 歩行系 |
| のハイブリースト | 歩行系 |
| ⑥ハイプリースト | 歩行系 |
| の ダークマダム | 歩行系 |
| の ダークマダム | 歩行系 |
| ®ハーピィ | 飛行系 |
| のハーピィ | 飛行系 |
| ∰ボウシューター | 車両系 |
| ① スケルトン | 歩行系 |
| ®スケルトン | 歩行系 |







攻撃力だけでなく、防御 力もすばやさも、今までと は違う。団体攻撃が必要。

クリードの館

苦労の末にたどりついた悪魔の館に待つ運命 ついに、クリードの館に来たボウイたち。しかし運命は、またして も彼らに試練を与えようとしていた。パーティーに、危機が迫る。



ITEM FOUND

▶いだ天リング・薬草・毒消し草

館のどこかに隠されている アイテム。あって困ることは ないので、取っておこう。「い だ天リング」は、移動力の少 ないキャラに使おう。







▶祭壇はクリードの館の地 下。溶岩のわく大渓谷だ。



◆地上に住む者で、「魔界の 精」を呼び出せるのは、この 大悪魔クリードしかいない。

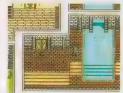


▶フェアリーは、ボウイた ちに同行することになる。



身体を小さくされてしまう!

部屋の前では、館を訪れたクリードとフェアリー の密談が始まろうとしていた。席をはずす執事のゴ リアスの目を盗んで、強行突破に乗り出すボウイ。



しかしノブに触れた瞬 間、彼らの体は小さく なってしうのだ!

◀ボウイたちはあえなく ゴリアスのコレクション にされてしまうのだ。

こい破壊力を発揮する。

MEMBER

伝説の剣を探す旅の途中

腕っぷしの強い、ドワー

フの戦士。戦闘に入ればす

に、身体を縮小化されてし

まった騎士。



攻撃系魔法の使い手。熟 練した魔力は、大きな戦力 となるだろう。

ツィッギー

エルリック



僧侶の女の子。回復系魔 法が使えるので、ぜひ連れ ていきたい。

74 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

悪魔王との対面

床の国を抜けたあとに階段を降りると、祭壇にク リードとフェアリーがいるのが見える。彼らは魔界 の精を召喚して、燃える炎の中に、悪魔Eのビジョ ンを出現させた。しかし悪魔王が目をつけたものは クリードではなく、2つのジュエルをつけたボウイ であった。王女は、古えの塔に捕らわれているとい う。新たに闘志を燃やすボウイたちであった。

4人の仲間、誰を選ぶ?

ボウイたちが重要な使命を背負っている事実を知 ったクリードは、自分のコレクションの中から仲間 をひとり連れていくことを許す。タイプこそ違うが、



どのキャラも使い勝手 がいいので、慎重にセ レクトしよう。

▲選んだ仲間が戦闘に参 加するのは、「パルメキア 北大陸への洞窟前」から



FIELD GUIDE

パトリンド 超常空間での不思議バトル

巨大な本。広い紙。深いインク養。ここは縮小化されたコレクションたちの住む、机の国だ。脱出を賭けて、命がけの試合が始まる。



「シャイニング・フォース I 」屈指 超激戦!! VSチェス軍団!!

机の国の Eポンペイは、チェス軍団に勝てば出国を許すという。こうしてミクロバトルが開始された。チェス盤自体は障害物がなく、地形効果は白い部分が15%、黒が30%。問題は、いくつもの小グループで攻めてくる駒たち。敵の全滅はあくまで理想。キングのみに集中攻撃をかけよう。あとのキャラは、ビショップおよびナイトと戦わせよう。



▲駒はどれも攻撃力が高いが、ルークの弓は強烈。 懐に入って攻撃をかけろ。



▲クイーンのフリーズ 2 は、広範囲の味方に被害 がかかる。早めに倒せ!

DATACHECK

| PLAYER CHAI | |
|----------------|-----|
| ❶ボウイ | 歩行系 |
| ② サラ | 步行系 |
| 3 ヒューイ | 騎馬系 |
| 4 ジャジャ | 歩行系 |
| うカズン | 歩行系 |
| D ジッポ | 歩行系 |
| の キウイ | 歩行系 |
| 3 ピーター | 飛行系 |
| ②マチルダ | 騎馬系 |
| ⊕ ゲルハルト | 步行系 |
| ル ド | 飛行系 |
| ₩ポルレナフ | 歩行系 |

| MONSTER | |
|----------------|-----|
| ① ホーン | 歩行系 |
| ②ボーン | 歩行系 |
| ⊗ ポーン | 歩行系 |
| ④ ボーン | 歩行系 |
| 6 ボーン | 歩行系 |
| 6 ポーン | 歩行系 |
| の ナイト | 歩行系 |
| 8ナイト | 歩行系 |
| ② ビショッフ | 歩行系 |
| ル ビショップ | 歩行系 |
| ル ルーク | 車両系 |
| ® ルーク | 車両系 |
| ® クイーン | 歩行系 |
| ⊕ クイーン | 歩行系 |
| ® クイーン | 歩行系 |



BOSS

キング

®キング



防御力の高いキング。集 中攻撃をする味方に、他の 敵が攻撃する危険性もある。

歩行系

原産の巨大ネズミを追いつめる

「タンポポの綿毛」につかまってボウイたちが降り立ったのは、机の 下の床の国だった。ミクロ世界脱出のために、ボウイは立ち上がる。

步行系 步行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

飛行系

騎馬系

飛行系

PLAYER CHARACTER

②サラ

8 ヒューイ

①ジャジャ

動カズン

⑥ジッポ

ロキウイ

Bピーター

①マチルダ

サラット

2ラット

③ラット

●ゲルハルト **B**ルド

チェス盤戦闘を切り抜けたボウイは 楽勝!! 格の違う戦いを見せてやれ!!

ミクロ世界の出口は、北東の抜け穴にある。しか しそこは、巨大ネズミたちの巣喰うスラム街だった。 マップが入り組んでいるうえに道幅も狭く、移動 範囲の広いキャラでないと苦戦を強いられるだろう。 また、敵たちはすべて3匹編成のグループを組んで おり、死角から襲ってくるので始未が悪い。まずは 全軍で進んで、敵グループのいる地点で少人数ずつ 切り離して迎撃させよう。対ボス戦は、それからだ。

レスは攻撃力大、な キャラには脅威。 歩行系 MONSTER 歩行系 步行系 歩行系 歩行系 早めに倒せ 歩行系

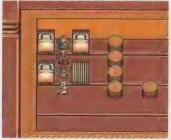
④ラット **⑤**ラット ⑥バブルベースト 步行系 のパブルペースト 歩行系 ③バブルペースト 歩行系 のバブルペースト 歩行系

のパブルペースト 歩行系 **®**パブルペースト 歩行系 のウィラード 歩行系



ボスだけが、格段に強い 攻撃力を持っている。楽な 戦いとはいえ注意しよう





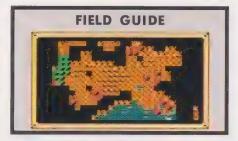
おこう。 備えあれば憂いなし、戦闘の前には必ずセーブして ▼床の国には神父がいるので 備えあれば憂いなし。





まってるよん

とどめは、レベルの低いキャラにまかせよう







HOW TO WIN

ITEM FOUND ▶爆薬

その破壊力のため、アスト ラルの許可なくして使用する ことを禁じられたアイテム。 新しい道を切り開くときに、 きっと役に立つはずだ。



ニューグランシー

いままでの旅に一段落をつけるため、そして新たな旅に出るため、 シャイニング・フォースは帰ってきた。温かい、第二の故郷へ……。



賢者アストラルとの再会・合流

いくつもの懐かしい顔が激奏む。ボウイたちは、 ニューグランシールに帰ってきたのだ。さっそくグ ランシール城に入ると、ボウイは王様にいままで起 こったことを話した。もちろん、エリス姫が生きて いることも報告した。現在、この世界を包みこむ災 いに対して、グランシール国はどう対処したらいい のか王様は悩んだ。アストラルは、パルメキア北人 陸やトリスタンの語り部のもとに行けという。旅の 決意を固めるボウイたち。しかし、事態はあまりに 深刻。ボウイたちだけで解決できるのだろうか…。

だがここで、シャイニング・フォースに強力な軍 師が助っ人に加わった。賢者アストラルがその人だ。



▲町を出るとき、見知らぬ人物に呼びとめられる。



OWN GUIDE

①ニューグランシール城

2 # EVENT NO.22 TOWN

- ②ボウイの家
- 3民家
- 4 老人の家
- 6倉庫
- 6 武器屋
- 7道具屋
- **②**教会

SHOP LIST

| L | アイテム名 | 価格 | 装備者/使用者 |
|---|---------|------|---------------|
| | 武器屋 | | |
| | ブロードソード | 1600 | ボウイ、ジャジャ |
| | バスターソード | 2600 | ポウイ、ジャジャ |
| | ヘビーランス | 1600 | ヒューイ、ミック、エルノツ |
| | ラージアックス | 2250 | ジャジャ、ドンコ |
| | ロビンの矢 | 1480 | ではなす。ままでいる。 |
| | アサルトシェル | 2500 | マチダナ・カフンダ |
| | フレイル | 1480 | サラ、カズン |
| | 守りの杖 | 2380 | サラ、カズン |
| | レザーグラブ | 1300 | シーラ |
| | パワーグラブ | 1800 | シーラ |
| | 道具屋 | | |
| | 薬草 | 10 | 全員 |
| | 回復の実 | 200 | 全員 |
| | 癒しの滴 | 300 | 全員 |
| | 毒消し草 | 20 | 全員 |

100 全員

40 全員







妖精の粉

天使の羽

ポルナレフと同じエルフ。 でも弓の腕前はそうとうな もの。仲間になれば心強い。

反撃の刻

続々と押し寄せる悪魔軍のなか、少年は故郷の地を目指す!





ついにパルメキア大陸にも悪魔の軍勢が押し 寄せてきた。圧倒的な力の差を示しながら、次々 とパルメキアの種族を支配していく悪魔軍。し かし、そんな悪魔軍に反旗をひるがえす戦士た ちの姿があった。運命に選ばれた少年を中心に 悪魔軍と戦う軍団、シャイニング・フォースで ある。強力な悪魔軍を相手にして苦難の旅か続 くが、シャイニング・フォースは確実に先に進 んでいった。悪魔に捕らわれた人々を開放して、 この世界に昔のような平和を取り戻すために…。 そして古えの封印を解いてしまった地上の者と して、その罪をつぐなうために……。



第3幕



悪魔に捕らわれたミトゥラ神を解放したシャ イニング・フォースは、ついにグランス島を目 指す。悪魔の本拠地、古えの塔が彼らの決戦の 地なのだ。古代文明の遺産、大いなる翼に乗っ て天かける少年の胸は、決意で満たされている。 運命の大波は、一度は少年をもてあそんだが、 少年は運命を自分で切り開いたのだ。少年の行 く先には、大いなる戦いが待ちうけている。

ADVENTURE WORLD

- ▶パルメキアへの洞窟
- ▶ケット村
- ▶パキャロン村・パキャロン城
- トパンゴートの谷
- ▶トリスタン
- ▶ミトゥラ神殿
- トモーンの町
- ▶ナスカ大地

パルメキア北大陸への洞窟前2

ニューグランシールを出発し、悪魔族の脅威にさらされるパルメキ ア北大陸へ救援に向かうボウイたちに、容赦なく敵が襲いかかる!

飛行系のキャラでむかえうつのだ!

| CAST | |
|------|-------|
| キャラ名 | 移動タイプ |

| PLATER CHARACTER | | |
|------------------|-----|--|
| ●ボウイ | 歩行系 | |
| 2 サラ | 歩行系 | |
| @ba-4 | 騎馬系 | |
| ④ ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤カズン | 歩行系 | |
| 6 ピーター | 飛行系 | |
| プゲルハルト | 歩行系 | |
| ③マチルダ | 騎馬系 | |
| 0 N K | 飛行系 | |
| | 騎馬系 | |
| ⊕ポルナレフ | 歩行系 | |
| ●ジャネット | 歩行系 | |
| | | |

| M | 0 | N: | T | ER | |
|---|---|----|-----|------|--|
| - | K | A | 112 | · >- | |

| MONSTER | |
|--------------------------------------|-----|
| ●ダークビショップ | 歩行系 |
| ②ダークビショップ | 歩行系 |
| 8ダークスナイバー | 歩行系 |
| ①ダークスナイバー | 歩行系 |
| 6ダークスナイパー | 歩行系 |
| ⑥ スケルトン | 歩行系 |
| のスケルトン | 歩行系 |
| ③スケルトン | 歩行系 |
| ジ スケルトン | 歩行系 |
| ル スケルトン | 歩行系 |
| ① スケルトン | 歩行系 |
| ル ッサーデーモン | 飛行系 |
| ® レッサーデーモン | 飛行系 |
| ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ | 飛行系 |
| ●レッサーデーモン | 飛行系 |
| ●レッサーデーモン | 飛行系 |

MONSTR'S ITEM

▶薬草、凍てつく吹雪 薬草は2体のスケルトンか ら1つずつ入手。「凍てつく吹 雪」はダークビショップから。



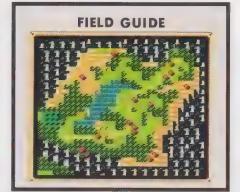
回復魔法オーラと攻撃魔 法ヘルブラストを使いこな す強敵。早めの攻撃が必要

移動距離の短い敵から先に倒せ! ふた手に分かれるのは、得策ではない

バトルNo.8の"パルメキア北大陸への洞窟前"で 戦ったのと全く同じマップ。地形は同じだけど、敵 はかなり強くなっている。戦闘が始まったら、湖の

南側を東に進もう。 敵を倒しながら東 → 北と進んでいくとい い。マップの西側に いる2体のレッサー デーモンは、放って おいてもそのうちに 近づいてくるからそ こで迎撃すればよい。

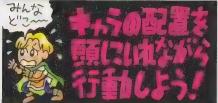






第3幕





周囲をよく確認してから動かないと痛いめに合う!

敵は洞窟のあちこちにいる! なって移動しないと、死者も出る

> ろから追い越す形で 遅い者から先に進み、





飛行系のキャラを何 人か戦いに参加させ に対抗できるように

バトルNo.11の「ボルカノ ンに続く洞窟」と同じように、 カーソルの周囲のわずかな範 囲しか見ることができない。 まず、カーソルをマップ全体 に動かして敵と味方の配置を 確認しよう。敵が意外な場所 にいたりするので、確認をお こたると奇襲を受けやすい。 道が禁くて、枝分かれしてい る場所も多い。側面や背後か ら攻撃されることもあるから、 進むときは防御力の弱いキャ ラを最後尾にせず、強いキャ うにしんがりをつとめさせる と安心だ。戦闘が終わったら、 洞窟の北西のすみにある宝箱 からアイテムを取っておこう。

パルメキア北大陸への

ついに洞窟の入口が開いた! しかし闇の中には、シャイニング・ フォースの進撃をはばむ悪魔どもが手ぐすねをひいて待ちうける。



MONSTER'S ITEM ▶薬草

スケルトンを倒すと落として いくことがある。足の速いキャ ラに持たせて、ちょっとした傷 の応急処置に使うといいだろう。



FIELD GUIDE

DATACHECK A

| DAIA | |
|--------------|-------|
| CAST キャラ名 | 移動タイプ |
| PLAYER CHAR | ACTER |

| PLAYER CHARACTER | |
|------------------|-----|
| ❶ボウイ | 歩行系 |
| 2 サラ | 歩行系 |
| 3 ≥2−1 | 騎馬系 |
| ④ ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤ カズン | 歩行系 |
| の ヒーター | 飛行系 |
| プゲルハルト | 歩行系 |
| ③ マチルダ | 騎馬系 |
| 9.1 F | 飛行系 |
| ゆ ミック | 歩行系 |
| ⊕ポルナレフ | 歩行系 |
| ®ジャネット | 步行系 |
| | |

| サホルナレノ | 亚 们术 | |
|-------------------|-------------|---|
| ®ジャネット | 步行系 | |
| MONSTER | | |
| ●ヘルソルジャー | 歩行系 | Ī |
| 2ダークヒショップ | 歩行系 | |
| ❸ レッサーテーモン | 飛行系 | |
| ∮レノサーデーモン | 飛行系 | |
| ⑥レッサーデーモン | 飛行系 | |
| ②ダークスナイバー | 歩行系 | |
| ®ダークスナイバー | 歩行系 | |
| ⑤ダークスナイバー | 歩行系 | |
| ⑩ダークスナイパー | 歩行系 | |
| リ スケルトン | 歩行系 | |
| ®スケルトン | 歩行系 | |
| ® スケルトン | 步行系 | |
| ◎スケルトン | 歩行系 | |
| ル スケルトン | 歩行系 | |

MEMBER



ハッサンの南に住む学者 古代の遺跡に執着しており、 ら研究を進めている。



極度に高い防御力とMP を持った敵。 | 対 | での戦 闘は、体力がないと辛い。

こおびえる小さな村

洞窟を出た直後にある小さな村は、南大陸からの侵攻を恐れた悪魔 族によって戒厳令の下にある。村人もほとんど姿を見せないのだ。

TOWN GUIDE

| - | +- ^ | |
|---|------------|--|
| U | 烈云: | |
| 0 | 计界层 | |
| 0 | T / DD (-F | |

❸道具层 4民家 **⑤**民家

6 民家

NIM OL MOH

82

第3幕 EVENT No.23 ケット村

| 武器屋 | | |
|---------|------|----------|
| ブロードソード | 1600 | ボウイ、ルド |
| バスターソード | 2600 | ボウイ、ルド |
| ヘビーランス | 1600 | ヒューイ、ミク |
| ジャベリン | 3400 | C3-4 1.7 |
| ラージアックス | 2250 | ジャジャ |
| ロビンの矢 | 1480 | マチルダ、ロイド |
| アサルトシェル | 2500 | マチルダ、ロイド |
| 守りの杖 | 2380 | サラ、カズン |
| インドラの杖 | 3200 | サラ、カズン |
| パワーグラブ | 1800 | シーラ |

| 道具 | 量 |
|-------|---|
| 楽草 | |
| JIC 1 | |

| 楽草 | 10 | 全員 | |
|------|-----|----|--|
| 回復の実 | 200 | 全員 | |
| 癒しの滝 | 300 | 全員 | |
| 毒消し草 | 20 | 全員 | |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 | |
| 天使の羽 | 40 | 全員 | |

村中に立て札がいっぱい



▲悪魔族の立て札。村人の弱い立場を いいことに、あれこれ言いたい放題だ。

村に入ると き、通り過ぎ てしまわない ように慎重に 操作しよう。 行き過ぎると、 いきなり戦闘 になって勝つ まで村に入れ

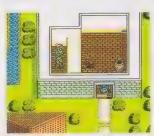
なくなる。洞

窟を出たら、最短距離を通って村に入ること。

村の中では、ほとんどの建物の入口を立て札がふ さいでいる。通れないように見えるけど、横から回 りこめば通れる。中にいる人たちに話を聞こう。

武器屋の主人を探せ

悪魔族に営業を禁止されて、店も教会もカラッポ。 これじゃ体勢をたて直せないと、あきらめてしまう のは早すぎる。教会の外にいる神父に話しかければ、



▲話を聞いた後で店にいくと、ちゃん と武器やアイテムを売ってくれる。

ちゃんと治療 や転職をして くれる。店で の買い物も、 主人を見つけ て話しかけれ ばできるよう になる。ただ し、少し見つ けにくい場所 にいるのだ。



バトル



今までの戦いで身につけた戦法を活用しよう!

隊列を保ちながら、広大なマップを たて横に駆けめぐって戦うのだ

倒す。それから北に ップ南東にいる敵を つすぐ東に進み、 最初の位置からま





北東に飛ばして、 ッサーデーモンが動 き出したら味方のほ 飛行系のキャラを

いちばん近くにいるヘルソ ルジャーやダークスナイパー がすぐに攻めてくるので、そ の場で迎え撃てるようにキャ ラの配置を変えよう。ボスを 優先して倒すつもりなら、そ のまま北東の方向に突撃する こともできる。でも、キャラ を強くしたいならザコ敵から 倒していくのがいい。まず東 に進んでから北上するといい だろう。北に進むときには、 北西にいるレッサーデーモン をおびき出しながら戦うと効 率が上がる。敵がボスとまわ りの護衛だけになったら、魔 法を使うひまを与えるな。全 員で、一気に集中攻撃だ!

BATTLE NO.26 ポスタイプ エンカウント

パキャロンへ

●北の海岸で繰り広げられる激戦!

ケット村からトリスタンを目指して出発した一行の前に、傷ついた 騎士を追う悪魔族が現れる。敵を打ち破って騎士を救い出すのだ!



MONSTER'S ITEM

▶黒のリング

ダークビショップが落とすこ とがある。珍品だけど、装備し てもロクなことにならない。



FIELD GUIDE





DATICHECK (A)

| DAIA | |
|------|-------|
| CAST | 移動タイプ |

| PLAYER CHARACTER | | |
|------------------|-----|--|
| ●ボウイ | 歩行系 | |
| ⊘ サラ | 歩行系 | |
| 8 ビューイ | 騎馬系 | |
| ₫ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤カズン | 歩行系 | |
| 6 ビーター | 飛行系 | |
| の ゲルハルト | 歩行系 | |
| ③マチルダ | 騎馬系 | |
| 9 × 8 | 飛行系 | |
| ® ミック | 歩行系 | |
| ⊕ジャネット | 歩行系 | |
| 1001ド | 歩行系 | |

| MONSTER | |
|-------------------|-----|
| ●ダークビショップ | 歩行系 |
| ②ダークビショップ | 歩行系 |
| ⑤ダークスナイパー | 歩行系 |
| ④ダークスナイバー | 步行系 |
| ⑤ダークスナイハー | 歩行系 |
| ⑤レッサーデーモン | 飛行系 |
| の レッサーデーモン | 飛行系 |
| ③レッサーデーモン | 飛行系 |
| りレッサーデーモン | 飛行系 |
| ル ヘルソルジャー | 歩行系 |
| ●ヘルンルジャー | 歩行系 |
| ® ヘルソルジャー | 歩行系 |
| ®ヘルソルジャー | 歩行系 |
| ₿ウィサード | 歩行系 |
| 働ノザードマン | 歩行系 |



ボウイをおとりにしてボ スを引きつけ、そのすきに 他のキャラが攻撃しよう。

パキャロン街+城

干ばつに苦しむケンタウロスの国

ケット村とトリスタンのほぼ中間に位置する国。勇猛なケンタウロ ス族が人口のほとんどを占め、悪魔族の侵攻を必死に防いでいる。

ITEM FOUND

▶元気のパン・妖精の粉・天馬の翼

パキャロン城の外に出て、壁 のあたりを念入りに調べてみよ う。意外なところに、貴重なア イテムが隠されているのだ。



TOWN GUIDE

| ı | 建物名 | |
|---|-------------|--|
| | ●教会 | |
| | ②武器屋 | |
| | ❸道具屋 | |
| | ① 民家 | |
| | ⑤ 教会 | |
| | 6 民家 | |
| | ② 民家 | |
| | ③ 民家 | |
| | 9民家 | |

SHOP LIST

| 武器屋 | | |
|----------|------|----------|
| バスターソード | 2600 | ボウイ、ルド |
| グレートソード | 5100 | ボウイ、ルド |
| ヘビーランス | 1600 | ヒューイ、ミック |
| ジャベリン | 3400 | ヒューイ、ミック |
| ラージアックス | 2250 | ジャジャ |
| アサルトシェル | 2500 | マチルダ、ロイド |
| グレートショット | 5000 | マチルダ、ロイド |
| 守りの杖 | 2380 | サラ、カズン |
| インドラの杖 | 3200 | サラ、カズン |
| パワーグラブ | 1800 | シーラ |

| ハワーション | 1000 | シーフ | |
|--------|------|-----|--|
| 道具屋 | | | |
| 薬草 | 10 | 全員 | |
| 回復の実 | 200 | 全員 | |
| 癒しの滴 | 300 | 全員 | |
| 毒消し草 | 20 | 全員 | |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 | |
| 天使の羽 | 40 | 全員 | |

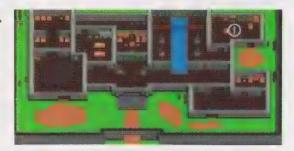
騎士の誇りも飢えに勝てず、 国力は弱まるいっぽう

パキャロンはケンタウロス族の騎士 の国。騎士団の勇名はパルメキア北大 陸に鳴り響いている。悪魔族が姿を現 したときにも激戦を展開し、モーンの 町の門を閉じることで悪魔軍本隊の侵 入を防いだのだ。

強力な軍を持つパキャロンだが、干 ばつで食料が底をついてしまった。こ のままでは、悪魔族の攻撃に長く持ち こたえることはできそうにない。



▲城の衛兵たちも、空腹でぜんぜん元気が ない様子。これでは先行きが大いに不安だ。



パキャロン城



パキャロン街





रहें । स्टेंग्स्ट्रियं जिल्हा के स्टेंग्स्ट्रियं जिल्हा के स्टेंग्स्ट्रियं

敵は次々に、小集団で攻めてくる

悪魔族の外出禁止令を打ち破れ! 進軍と迎撃を同時に行えば完勝だ



◀なるべくかたまって進み、近づいてくる敵を一気に 集中攻撃。同時に回復もしておこう。

パンゴートの谷へ

●敵の包囲網を突破して北上せよ!

パキャロンから北上し、ミトゥラ神のいるトリスタンに向かうシャ イニング・フォースの行く手に、強力な敵軍が立ちはだかる!



ミトゥラ神殿へ誰も行かせないために、悪魔族はパキャロンからトリスタンにかけての全域に外出禁止令をしいている。当然、パキャロンを出たシャイニング・フォースにも敵が襲いかかってくる。

戦闘の序盤は、ヘルソルジャーとダークビショップ、ダークスナイパーが相手になる。パーティーを組むような形で攻めてくるので、ダークビショップを最優先で攻撃しながら戦おう。ワイバーンが近づいてきたら、足の速いキャラで進路をふさいで攻撃するといい。激戦になるから、終了時に死亡しているキャラがいたら一度パキャロンの町に戻ろう。生き返らせてから進まないと、次の戦闘で苦戦する。

DATACHECK.

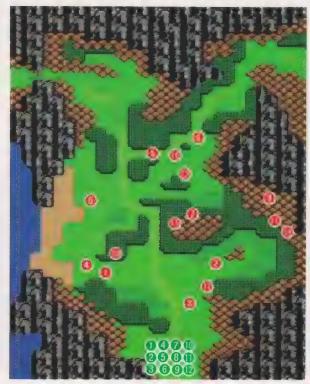
| CAST | | |
|------------------|-------|--|
| キャラ名 | 移動タイプ | |
| PLAYER CHARACTER | | |
| ●ボウイ | 歩行系 | |
| 2サラ | 歩行系 | |
| 3 tューイ | 騎馬系 | |
| ① ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤ カズン | 歩行系 | |
| のピーター | 飛行系 | |
| プゲルハルト | 歩行系 | |
| ® マチルダ | 騎馬系 | |
| の ルド | 飛行系 | |
| ロ ミック | 歩行系 | |
| ●ヒギンズ | 歩行系 | |
| ® ロイド | 歩行系 | |
| | | |

| MOMSTER | |
|-------------------|-----|
| ●ヘルソルジャー | 歩行系 |
| ②ヘルソルジャー | 歩行系 |
| ③ヘルソルジャー | 歩行系 |
| ①ウィザード | 歩行系 |
| ⑤ダークビショップ | 歩行系 |
| 6 ダークビショップ | 歩行系 |
| のダークビショップ | 歩行系 |
| ③ ワイバーン | 飛行系 |
| ① ワイバーン | 飛行系 |
| ⑩ダークスナイパー | 歩行系 |
| ①ダークスナイバー | 歩行系 |
| ®ダークスナイパー | 歩行系 |
| ®ダークスナイパー | 歩行系 |
| ①リザードマン | 歩行系 |
| ●リザードマン | 歩行系 |
| ●リザードマン | 歩行系 |



▲ワイバーンは移動距離が大きい。 近づくといきなり攻撃を受けるのだ。

FIELD GUIDE



■ WMEMBER

パラディン ヒギンズ



ケンタウロス国の軍隊長。 高い攻撃力と移動力で、敵 ^{はあう}を翻弄してくれる仲間だ。

BOSS

リザードマン



近くにいるダークビショップを先に倒さないと、H Pを回復されてしまう。

| PLAYER CHAI | RACTER |
|----------------|--------|
| ●ボウイ | 歩行系 |
| 2 サラ | 歩行系 |
| 3 ヒューイ | 騎馬系 |
| ① ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤ カズン | 步行系 |
| 6 ピーター | 飛行系 |
| プ ゲルハルト | 歩行系 |
| 3 マチルダ | 騎馬系 |
| タルド | 飛行系 |
| D ミック | 歩行系 |
| ⊕ ヒギンズ | 騎馬系 |
| の ロイド | 歩行系 |

| MONSTER | |
|---------------|-----|
| ●ウォーム | 歩行系 |
| ② ウォーム | 歩行系 |
| ③ ウォーム | 歩行系 |
| ④ ウォーム | 歩行系 |
| _ | |

NIM OL MOH

86

第3幕 BATTLE MO.28 パンゴードの台

| W/3 - A | 26-17-215 |
|-------------------|-----------|
| €レッサーデーモン | 飛行系 |
| ③ レッサーデーモン | 飛行系 |
| ロ レッサーデーモン | 飛行系 |
| ③レッサーデーモン | 飛行系 |
| のワイパーン | 飛行系 |

| ⑩ ワイバーン | 飛行系 |
|-------------------|-----|
| ① ワイパーン | 飛行系 |
| ® ダークスナイバー | 歩行系 |
| 働りポードマン | 歩行系 |

| 10リサートマン | 莎 行杀 |
|----------------------|-------------|
| ® ヘルソルジャー | 歩行系 |
| [®] マスターモンク | 歩行系 |
| のウィザード | 歩行系 |

飛行系の敵が大量に出現する! 吊り橋の上では側面攻撃に注意しろ

飛行系以外のキャラは、マップ上の限られた場所しか動けない。敵のレッサーデーモンやワイバーンは、自由自在に飛び回って攻撃してくるので、橋の上まで進んだら、側面にも防御力の高いキャラを配置するようにしよう。橋にいるウォームなどの敵キャラは、1回の移動で届く距離になるといきなり突っ込んでくる。橋が続いから、大勢で取り囲んで攻撃する戦法は使えない。最前列にいるキャラが攻撃、僧侶や可祭は後ろから回復という、じっくり戦法でいこう。味方にピーターやルドを入れておいて、橋の上で戦いが行われている間に、間りにいる、敵の飛行系キャラを倒すというのもいい作戦だ。







敵が単独で突っ込んでくるところを狙え



ない。道がさらに狭くなるのだ。橋に穴が開いているところは通



▲初登場のウォームは攻撃力が高い。 防御力の低いキャラは前に出すな。

FIELD GUIDE





ウィザート



ボスのくせにこちらに突撃してくる。経験値がいらないならさっさと倒そう。

 ∞



トリスタン

●下界の混乱を知らない浮き世離れした国

ようやくたどり着いたミトゥラ神殿のおひざもとは、悪魔族との戦 いや世界に迫る危機などまったく存在しないかのように静かだった。



神殿に直行する前に体勢を整えよう



水が特徴。外で行われている水が特徴。外で行われている

トリスタンは人間、獣人、妖精

魔族に封鎖されて 下界の情報が手に 入らず、事態を理

解している者は誰 もいないのだ。 町の中は段差が いっぱいあるので、

全部まわるのがけ っこう大変。でも、 教会には行ってお かないと後で困る ことになる。さら に、神殿に続く地 下の通路も入り組 んでいるが、位置 関係を把握しなが ら、すみずみまで 歩き回っておくと

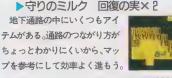
平和そのものの小さな町、



などのさまざまな種族が暮らす国。 ミトゥラ神が直接治めているとい うのが、住民の誇りでもある。悪

4262

ITEM FOUND













TOWN GUIDE

| 102 6 | _ | | _ | _ | |
|----------|---|-----|----|---|--|
| N. J. L. | - | 100 | 口台 | - | |

❶地下通路入口 ②地下通路入口

③地下通路入口

4階段

6階段

6落とし穴・落とし穴出口

●落とし穴・落とし穴出口

3教会

天使の羽

の武器・道具屋

装備者/使用者

武器屋 バスターソード 2600 ボウイ、ルド グレートソード ボウイ、ルド 5100 3400 6900 ラージアックス グレートアックス 4600 アサルトシェル グレートショット 5000 守りの杖 インドラの杖 サラ、カズン パワーグラフ 1800 ブラスナックル 2900 道具屋 薬草 全員 回復の実 全員 癒しの滴 300 全員 毒消し草 全員 妖精の粉 100 全員

40 全員

ミトゥラ神殿へ

●湖水に浮かぶ神殿を奪回せよ!

神殿に続く参道に待ちうける悪魔族! 色とりどりの花が咲き乱れる大地を血で染めながら戦いは続く。ミトゥラ神のもとへと急げ!



CA5T キャラ名

HAVED CHADACTED

| PLAYER CHARACTER | | |
|------------------|-----|--|
| がウイ | 歩行系 | |
| 2サラ | 歩行系 | |
| 8ヒューイ | 騎馬系 | |
| ① ジャジャ | 歩行系 | |
| りカズン | 步行系 | |
| 6 ビーター | 飛行系 | |
| OF WILL | 4.5 | |

- ③マテルダ 騎馬系 ③ルド 飛行系 ●ミック 歩行系
- ●ヒギンズ 飛行系●ロイド 歩行系

MONSTER

HOW TO WIN

第3幕

BATTLE NO. 29

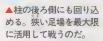
ハアウリ権限へ

| 0 / 1 - 24 | 少り不 |
|---------------|-----|
| ②ウォーム | 歩行系 |
| ・ウォーム | 歩行系 |
| ● ウォーム | 歩行系 |
| のワイバーン | 飛行系 |
| のワイバーン | 飛行系 |

- ●フイバーン 飛行系 ●フイバーン 飛行系 ●オークロード 歩行系 ●オークロード 歩行系
- ●マスターモンク 歩行系●マスターモンク 歩行系●マスターモンク 歩行系
- ③ウィザード 歩行系⑤ウィザード 歩行系⑥ダークナイト 歩行系

動ける範囲が狭く、障害物も多い!飛行系のキャラクターを活用すべし







▲飛行系のキャラでない と開けられない宝箱。戦 闘中でないと取れない。

戦闘開始直後から、敵の飛行系キャラが襲いかかってくる。隊形を広げすぎないようにして、1体ずつ倒していこう。進撃するときにも注意が必要だ。

狭い場所に敵キャラ がひしめきあってい るので、単独で進も うとするといきなり 包囲攻撃を受ける。 1回の移動で1歩ず つ進むぐらいの用心 深さが必要だ。敵が 水ぎわにいるときは、 ピーターやルドを水 上から回り込ませ、 地上の仲間と共同で 攻撃する作戦が有効。 神殿に近づくと魔法 で攻撃されるから、 足の速いキャラを突 っ込ませていこう。





見た目よりも、移動可能な範囲が狭いのだ。

FIELD GUIDE

■ BOSS

ダークナイト



まわりにいるマスターモンクやウィザードを先に倒せば、問題なく勝てる相手。



戦闘が終わると、左右の人口から部屋に入れる。 語り部の石像に話しかけて情報を入手しよう。古え の塔の由来や、悪魔Eゼオンについての話が聞ける

はず。必ず左右両 方の部屋を回って おくこと。宝箱を 開けたり、部屋に いる人に話しかけ ることも忘れては ならない。



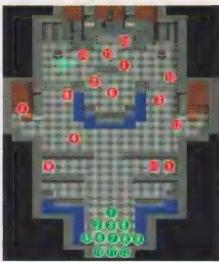




FIELD GUIDE

ミトゥラ神の聖域であるはずの神殿内部も、すでに悪魔軍に制圧さ れていた。祭壇で待ちうけるのは、悪魔軍指揮官のザルバード!!





MONSTER'S ITEM

トミスリル銀

通常では隠しアイテムとなっ ている「ミスリル銀」が入手可能。 持ち主はハーピィクイーン。



祭壇付近では壁ぎわを 1 列で進め

移動力の大きい敵、攻撃力の高い敵など、強敵ば かりが大量に出現する。アイテムや魔法でこまめに 回復しながら進もう。ザルバードのところにたどり つくまでは、HPやMPを消耗しすぎないようにし ないといけない。



▲ハーピィクイーンには飛 ▲この距離なら、ザルバー 行系のキャラで対処。



ドの魔法は届かない。

| キャラ名 | 移動タイプ |
|---------------|--------|
| PLAYER CHAI | RACTER |
| ❶ボウイ | 歩行系 |
| ② サラ | 歩行系 |
| 8 ヒューイ | 騎馬系 |
| ④ジャジャ | 歩行系 |
| うカズン | 歩行系 |
| の ピーター | 飛行系 |
| 7ゲルハルト | 歩行系 |
| ❸マチルタ | 騎馬系 |
| の ルド | 飛行系 |
| ® ミック | 歩行系 |
| ① ヒギンズ | 騎馬系 |
| 10ロイド | 歩行系 |

| 1001ド | 歩行光 |
|-------------------|-----|
| MONSTER | |
| ●ダークナイト | 歩行系 |
| ②ダークナイト 、 | 歩行系 |
| ⑤ダークナイト | 歩行系 |
| ④ダークナイト | 歩行系 |
| ⑤ ダークナイト | 歩行系 |
| の ハーピィクイーン | 飛行系 |
| のハーピィクイーン | 飛行系 |
| ® オークロード | 歩行系 |
| ・タオークロード | 歩行系 |
| ウィザード | 歩行系 |
| ① ウィザード | 歩行系 |
| | |

Mワイバーン 飛行系 ®マスターモンク 歩行系 ⊕ガーゴイル 歩行系 ●ザルバード 歩行系

I MEMBER

ノーサラー リンダ



トリスタンで聞いた、自 然の力を操れる人物が神殿 のどこかで待っているのだ。



HPの低いキャラがスパー クをくらうことだけは、な んとしても避けないとダメ。

パキャロン街

悪魔軍の軍師ゲシュプの悪だくみ!

ナスカー大地へ向かうため、一行はいったんパキャロンに戻った。 ゲシュプの策略で戦場と化した町を突破し、脱出するのだ!

騎馬系

步行系

步小系 飛行系

步行系

步行系

飛行系

歩行系

步行系

歩行系

飛行系

飛行系

飛行系

飛行系

歩行系

步行系

歩行系

步行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

PLAYER CHARACTER

②サラ

8k2-1

④ジャジャ

⑤カズン

Gヒーター

のゲルハルト

8ポルナレフ 912 K

のツィッギー

MONSTER

€ハーピィクイーン

2ハーピィクイーン

③ハーピィクイーン

€ハービィクイーン

⑤タークナイト

③タークナイト

のダークナイト ③オークロート

ロオークロード

のオークロード

●マスターモンク

♥マスターモンク

のネクロマンサー

●デビルアーミー

®ダークビショッフ

ロミック

10ロイト

中央突破が基本の戦術、 ボスと戦う前にザコを全滅させよう

戦闘開始直後は、あせって前進せずに敵が寄って くるのを待ち、迎撃しよう。次に、本隊は動かずに 数人の別動隊を派遣して、東にいるオークロードと ダークナイトを倒す。放っておくと戦闘の最後まで 残ってしまい、経験値と金貨が稼げない。あとは、 ときどき突っ込んでくるハーピィクイーンの迎撃に だけ注意していればいい。噴水の手前でいったん止 まり、体勢を整えてから全員で総攻撃しよう。

FIELD GUIDE





飛行系や騎士などの足の速いキ ■まったく接近してこない こちらから迎えにいこう。 から、



法はバ せず、 ーピィクイー おびき寄せてから叩こう。 カにできない。単独で接近-ピィクイーンの攻撃力と魔



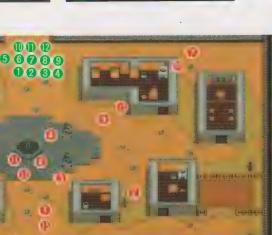
ビルアーミー



直接攻撃しかしてこない 敵。防御力が高いキャラで四 方を囲み、集中攻撃で楽勝だ

90 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

OO O



HOW TO WIN

HOW TO WIN

ロリスフリイ

序盤戦は慎重に前進し、 終盤は一気にスピードで勝負しろ!



マラは絶対に前面に出 動力も脅威だ。弱いキ

バトルNo. 27「パンゴートの 谷へ」と同じ場所の戦い。敵が 強くなっているので、一切とな って対抗しよう。特にデビルア ーミーの攻撃力と、ケルベロス のブレス攻撃が強烈だ。敵1体 に味方複数で対応し、こまめに 回復しながら戦おう。道に沿っ て進みながら戦うといい。

FIELD GUIDE



モーンの町へ

パキャロンの戦いで失敗したゲシュプが、モーンの町へ向かう一行 を足止めするために悪魔軍を配置した。封鎖を破り、さらに北へ!





中盤以降、味方をどう移動させていくかが勝敗の 分れめになってくる。各自の単独行動は控え、集団 となって移動し続けよう。さらに仲間に傷ついた者 がいたら、早めの回復が必要。仲間を減少させては、 ボスを倒すのが辛くなる。

DATACHECK (A)

| DAIA | |
|------|------------------------|
| CAST | Charles of age against |

| PLAYER CHAR | ACTER |
|----------------|-------|
| ❶ボウイ | 歩行系 |
| ② サフ | 歩行系 |
| 3 ⊏1-1 | 騎馬系 |
| 4ジャジャ | 歩行系 |
| 動力ズン | 歩行系 |
| の ピーター | 飛行系 |
| の ケルハルト | 歩17系 |
| 8ボルナレフ | 歩行系 |
| Ow F | 飛行系 |
| の ミック | 步行系 |
| ①ツィッギー | 歩行系 |
| ●ロイド | 步行系 |

| W H 1 1 | 201175 |
|------------------|--------|
| MONSTER | |
| ロネクロマンサー | 歩行系 |
| ②ネクロマンサー | 步行系 |
| ❸マスターモンク | 歩行系 |
| ₫マスターモンク | 歩行系 |
| ⑤へガサスナイト | 飛行系 |
| ③ヘガサスナイト | 飛行系 |
| がサスナイト | 飛行系 |
| 3ヘガサスナイト | 飛行系 |
| ②デヒルアーミー | 歩行系 |
| ⊕ テヒルアーミー | 歩行系 |
| ① テビルアーミー | 歩行系 |
| ®ケルベロス | 歩行系 |
| ®ケルベロス | 歩行系 |
| ●ケルベロス | 歩行系 |
| ®ボウマスター | 歩行系 |

MEMBER



戦闘終了時に条件を満た していると、移動力の高い 頼もしい仲間が加わるのだ。



離れたところから強力な 攻撃をしてくる。取り囲ん て接近戦に持ちこもう。

| | 211710 |
|------------------|--------|
| MONSTER | |
| ● デビルアーミー | 歩行系 |
| ②デビルアーミー | 歩行系 |
| ◎デビルアーミー | 歩行系 |
| クネクロマンサー | 歩行系 |
| 6ネクロマンサー | 歩行系 |
| 6 ボウマスター | 歩行系 |
| がウマスター | 歩行系 |
| ③ボウマスター | 歩行系 |
| ①ケルベロス | 歩行系 |

①ケルベロス 歩行系 ®マットマン 歩行系 ®マッドマン 歩行系 ●ベガサスナイト 飛行系 ⊕ペガサスナイト 飛行系 ®シャーマン 歩行系

歩行系

●ケルベロス

SHOP LIST 価格 装備者/使用者

| 武器屋 | | |
|----------|------|----------|
| バスターソード | 2600 | ボウイ、ルド |
| グレートソード | 5100 | ボウイ、ルド |
| ジャベリン | 3400 | ヒューイ、ミック |
| クロムランス | 6900 | ヒューイ、ミック |
| ラージアックス | 2250 | ジャジャ |
| グレートアックス | 4600 | ジャジャ |
| アサルトシェル | 2500 | マチルダ、ロイド |
| グレートショット | 5000 | マチルダ、ロイド |
| 守りの杖 | 2380 | サラ、カズン |
| インドラの杖 | 3200 | サラ、カズン |
| ブラスナックル | 2900 | シーラ |
| アイアンナックル | 4800 | シーラ |
| | | |

| 道具屋 | | |
|------|-----|----|
| 薬草 | 10 | 全員 |
| 回復の実 | 200 | 全員 |
| 癒しの滴 | 300 | 全員 |
| 毒消し草 | 20 | 全員 |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 |
| 天使の羽 | 40 | 全員 |

▲店が営業を再開するのは戦闘の後。 戦闘中は、建物の中に入れない。

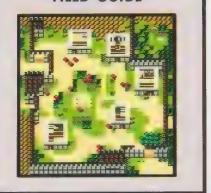


モーンの町

地上の悪魔軍を討て! ナスカ大地への最後の関門と

なる、超激戦に勝利するのだ。

FIELD GUIDE



手間を惜しまず、各個撃破で戦え!

一気に突撃せず、建物や立ち木などの障害物を利

用しよう。散らばっている敵を 1体ずつ集中攻撃で倒していく のが安全だ。戦闘終了後に秘密 の地下道に入ると、安全な場所 に避難していた住民たちが戻っ てくる。キャラの治療・復活や 買い物をすませ、万全の体勢で 東のナスカ大地に進もう。

MEMBER

シャロル/パードバトラー フィルダー



地下にいる全員と話そう。 新たな仲間と、同行してく れるキャラが加わる。



マッドマンやネクロマン サーを倒せば、ボス本体は あっけないほど弱い。



魔法やブレスを使う敵は反撃されないうちに倒せ

MONSTER'S ITEM

▶魔導士の杖

ブレイズLV2を使えるこのア イテムは、ネクロマンサーが落 としてくれる。入手したらすぐ、 カズンやリンダに装備させよう。







▲マッドマンの力が脅威だ。▲障害物を回り込んで戦え。



BATTLE NO

ယ္သ



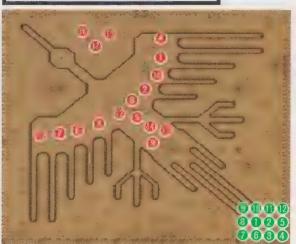
■MONSTER'S ITEM ▶祈りの杖・鉄球

シャーマンの落とす「祈りの 杖」、カミーラの落とす「鉄球」の 2種類を入手可能。ただし、鉄 球は落とさない場合もある。



FIELD GUIDE





地上絵の平原で死闘が展開する!

巨大な鳥の絵が描かれた不思議な平原で、悪魔軍の隊長カミーラが 部下とともに盤石のフォメーションを組んで待ちうけている!

一列に並んでいる敵は端から攻略

地上絵の鳥の翼の部分に、円弧を描く形で敵が並 んでいる。カミーラは鳥の頭の位置にいるので、最 短距離を通って突っ込もうとすると、並んでいる敵 の中央にぶつかってしまうのだ。うまく突破できて も、列の端のほうにいた敵がはさみうちの形で攻撃 してくる。マップの南端を回り込み、列の端から順 番に倒していくといい。カミーラはこちらがかなり 接近しないと動かないので、囲まれる心配がなくな ってから攻撃しても、決して遅くはない。



▲最初に突撃してくる敵 は、初期配置の位置から あまり動かずに対応しる。



▲一度に相手にする敵は 1 グループだけにしない と、ダメージが大きい。

最後の詰めを完璧にしないと危険だ!

カミーラは勇猛さか特徴の変わっ た悪魔。ザルバードのような魔法は 使ってこないが、すさまじい攻撃力 を持っている。アイテムを使って遠 距離攻撃もしてくるので、防御力の あるキャラだけで取り囲んで倒せ。



▲鉄球をアイテムとして使ってくる。 最大で5人までが同時に攻撃される。

DATACHECK

| DAIA | |
|------|---|
| CAST | negative and the second second second second second |

| 77/10 | 1980212 |
|----------------|---------|
| PLAYER CHAR | ACTER |
| ●ボウイ | 歩行系 |
| ② サラ | 歩行系 |
| 3 ヒューイ | 騎馬系 |
| ④ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤カズン | 步行系 |
| の ピーター | 飛行系 |
| 7ゲルハルト | 歩行系 |
| ③ポルナレフ | 歩行系 |
| リ ルド | 飛行系 |
| ₩ミック | 歩行系 |
| ル ツィッギー | 歩行系 |
| ●ロイド | 歩行系 |

| MONSTER | |
|------------------|-----------|
| ロマッドマン | 歩行系 |
| ②マッドマン | 歩行系 |
| ③マッドマン | 歩行系 |
| ①ドラゴンニュート | 歩行系 |
| ⑤ドラゴンニュート | 歩行系 |
| ●ドラゴンニュート | 歩行系 |
| ②ドラゴンニュート | 歩行系 |
| ③ボウマスター | 歩行系 |
| Oボウマスター | 歩行系 |
| ⑩ケルベロス | 歩行系 |
| ①ケルベロス | 歩行系 |
| ●ペガサスナイト | 飛行系 |
| ● ペガサスナイト | 飛行系 |
| ●ペガサスナイト | 飛行系 |
| ●ネクロマンサー | 歩行系 |
| ・シャーマン | 歩行系 |
| A+:= | at 4= 107 |

MEMBER

-リアー ガイアン



凄まじい破壊力と体力を 持つ人物。最前線で活躍し くれる小強い仲間である。

カミーラ



護衛についている敵キャ ラは無視。カミーラへの攻 撃に専念したほうがいい。

光と闇の聖戦 友との再会と皮肉な戦い、大いなる決戦の果てに少年が見るものは……?





ついに懐かしいグランス島へ戻ってきた少年 たち。かつては緑豊かだったこの島も、今は悪 魔が飛び回る暗黒の島に変わり果ててしまって いた。再び悪魔を封印するため、世界に平和を 取り戻すために、少年たちシャイニング・フォ ースは決戦の地、近去の塔を目指す。

古えの塔にたどり着くまでには、悪魔軍が幾重にも待ちうけている。敵の軍師を打ち倒し、やっとの思いで着いた古えの塔。その前で立ちはだかる敵の隊長との出会いは、まさに運命のいたずらといったところなのだろうか?



第 4

しかしここで負けては、今までの旅がむだになってしまう。幾多の困難を乗り越えて、出会った人々すべての願いが、シャイニング・フォースの戦いにかかっているのだ。

悲しみを乗り越えて少年は戦う。塔の中で待 おうけている邪悪を打ち滅ぼすために。自分た ちに課せられた目的を達するために…。

世界の命運をかけて少年の剣が疾る。 少年は、今、勇者になる……!

ADVENTURE WORLD

- ▶修験者の小屋
- ▶ロフト村
- ▶プリズムフラワー地帯
- ▶古えのほこらへ
- ▶イール村地下
- ▶古えのほこら
- ▶悪魔の像
- ▶古えの塔

2F



マスターモンク シーラ



以前、アストラルの下で 修業していた人物。高い攻 撃力と多種の魔法も使える。

96 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE I

治療やセーブのために必ず立ち寄れ!

上陸地点から少し西に行った場所の、山脈のすぐ そばにポツンと建っているのが修験者の館だ。見逃 がして通り過ぎると、いきなり戦闘になってしまう 館の主人のマスターモンクがキャラの治療やセーブ をしてくれる グランス島攻略の足場にしよう



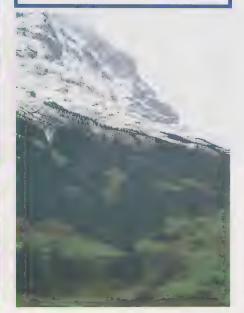
▲外見が小さいから見つけにくい。地形をよく見よう。

ITEM FOUND

▶勇気のリンゴ・気合いの玉

どちらもすごい効力のある品 だけど、意外なところに隠され ている。館の内外をよく探せ!





ラクそうに見えるけど、突っこむと罠にはまる!

ボスより怖いミストデーモン、 魔法を使うヒマを絶対に与えるな!

▶ピーターが強くなって いれば、2回ぐらい攻撃 して倒すことができる。

▼この距離まで接近され てしまうような事態だけ は、なんとしても避けろ





細長いマップなの で、ついつい准繋を あせりがち。しかし、 うかつに突っ込むと ミストデーモンの魔 法にやられる。

第4幕 BATTLE NO.35 ポスタイプ エンカウント

西にあるガラム城、さらにその南の古えの塔をめざすボウイたち。 まずは、修験者の館の西に位置する小村ロフト村に向かおう。



FIELD GUIDE



MONSTER'S ITEM

トヒートアックス ドラゴンニュートが落とす。 攻撃力が高く、しかも使うとブ レイズの魔法と同じ効果がある。



ミストデーモンの コンフューズの魔法 をくらうと、ほぼ全 員が混乱して同上討 ちを始めたり、何も できなくなってしま う。そのすきを敵に つかれたら、全滅す る危険すらある。さ らに、整然と並んだ 敵に近づいていくと、 思わぬワナが待って いる。敵近くの砂漠 地帯に入ってしまう と移動力がなくなり、 その間にマッドマン が地面から襲ってく るのだ。

| 1174 | 1940 2 1 2 |
|---------------|------------|
| PLAYER CHAR | ACTER |
| ●ボウイ | 歩行系 |
| 2 サラ | 歩行系 |
| 3 ヒューイ | 騎馬系 |
| ① ジャジャ | 歩行系 |
| 6 カズン | 步行系 |
| ロ ピーター | 飛行系 |
| のケルハルト | 歩行系 |
| ❸ホルナレフ | 歩行系 |
| 9) | 飛行系 |
| ■ミック | 騎馬系 |
| ①ツィッギー | 歩行系 |
| 100イド | 車両系 |

歩行系

| MONSTER | |
|----------------|----------|
| ①ミストデーモン | 飛行系 |
| ②ミストデーモン | 飛行系 |
| ③グリフォン | 飛行系 |
| ● グリフォン | 飛行系 |
| ⑤ドラゴンニュート | 歩行系 |
| ⑥ドラゴンニュート | 歩行系 |
| 0ドラゴンニュート | 歩行系 |
| ®パープルウォーム | 歩行系 |
| ②パーブルウォーム | 步行系 |
| ®バーブルウォーム | 歩行系 |
| 動力オスウィザード | 歩行系 |
| Mildran Til | 45.50 V. |

◎ボウライダー



移動距離が長く離れたと ころからでも攻撃してくる。 すばやく取り囲んで倒せ。



こひっそりとたたずむ小さな村

谷間に位置する小さな村。悪魔軍の本拠地に近いせいか、村人たち はガラム軍の侵略に脅えている。早く島に平和を取り戻そう!

TOWN GUIDE

- ●教会(神父)
- ②武器·道具屋
- ❸村長の家

SHOP LIST

| 武器屋 | |
|----------|----------------|
| バスターソード | 2600 ポウイ、ル |
| グレートソード | 5100 ミボウイ、ル |
| ジャベリン | 3400 とューイ、ミッ |
| クロムランス | 6900 《ヒューイ、ミッ: |
| ラージアックス | 2250 ミジャジャ |
| グレートアックス | 4600 ジャジャ |
| アサルトシェル | 2500 ボマルチダ、ロイ |
| グレートショット | 5000 ニマルチダ、ロイ |
| 守りの杖 | 2380 サチ、カズン |
| インドラの杖 | 3200 サチ、カズン |
| プラスナックル | 2900 シーラ |
| アイアンナックル | 4800 シーラ |

| 道具屋 | 20.70 | 24 | |
|------|-------|----|--|
| 薬草 | 10 | 全員 | |
| 回復の実 | 200 | 全員 | |
| 癒しの滴 | 300 | 全員 | |
| 毒消し草 | 20 | 全員 | |
| 妖精の粉 | 100 | 全員 | |
| 天使の羽 | 40 | 全員 | |

休養を充分とって戦いに備える

北の高台にある家で、以前スカイオーブを持ち出し た人物に会える。悪魔軍にオーブを奪われ、重傷を負 わされているのだ。世界中を飛びまわりたいという夢



を踏みにじっ た悪魔族を絶 対に許すな!

人とゆかりのある人 古代の意志を継ぐ

村を出て西に進むと、強敵との戦いが連続で待って いる。治療が必要なキャラをちゃんと手当てし、店で アイテムを買いそろえたら忘れずにセーブしよう。プ リズムフラワー地帯での戦いか終わったら、また村ま

で戻ってきて もう一度セー ブすること。

がで、神父に話しか 教会の建物はない

ITEM FOUND

癒しの滴

HPを30ポイントに回復でき る。店でも売っているが、見つ けたら必ず入手しよう。この先 の激戦で大いに役立つ。

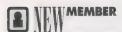








■B1F道具屋



バッカス



ペトロに会った後で、モ -ンの町から同行していた キャラが仲間に加わる。

HOW TO WIN



HOW TO WIN



の攻撃方向を読んで対処することが大切だ!

プリズムフラワーにはななめ攻撃で 対処!他の敵は、全部後回しでいい

プリズムフラワーからタテ、ヨコー直線に並ぶ位 置にキャラを置いてはいけない。距離や間にいるキ

MONSTER'S ITEM

トバトルソード エグゼキューターが落とす。 ボウイか、バードバトラーやニ ンジャが装備できる強力な剣だ。



ITEM FOUND ► バルキリー

パラディンとペガサスナイト が装備できる投げ槍。フィール ドのどこかに落ちている。



プリズムフラワー

しつようにシャイニング・フォースの行く手を阻むゲシュプ。今度 は、必殺のレーザー光線を放つ奇怪な花を使って一行に挑みかかる



ヤラに関係なく、強力なプリズムレーザーが襲って くるからだ。移動力の高い騎士系のキャラやスナイ パー、ブラスガンナーを活用し、ななめの位置から 攻撃してひとつずつつぶしていこう。プリズムフラ ワーは移動することができない。各自の攻撃方向を 把握してしまえば安心。 体ごとの攻撃力はそれほ どではないが、何体かの波状攻撃には注意しよう。

▶植物なので、配置場 所からは動かないのだ。







▲このすきに集中攻撃し て倒す手もある。

FIELD GUIDE



移動タイプ PLAYER CHARACTER

| ●ボウイ | 步行系 | |
|----------------|-----|--|
| ② サラ | 歩行系 | |
| 3 ヒューイ | 騎馬系 | |
| ロ ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤ カズン | 歩行系 | |
| 6 ピーター | 飛行系 | |
| のゲルハルト | 歩行系 | |
| ③ホルナレフ | 歩行系 | |
| 911 F | 步行系 | |
| ® ミック | 騎馬系 | |
| ① ツィノギー | 歩行系 | |
| O DK K | 市而至 | |

| Andrew Control of the | the second secon |
|--|--|
| MONSTER | |
| ● ミストデーモン | 飛行系 |
| ②ミストデーモン | 飛行系 |
| ③グリフォン | 飛行系 |
| ₫グリフォン | 飛行系 |
| ⑤ ボウライダー | 歩行系 |
| ①ボウライダー | 歩行系 |
| ジ ボウライダー | 步行系 |
| ③ボウライダー | 歩行系 |
| ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ | 歩行系 |
| のパーブルウォーム | 歩行系 |
| ・パーブルウォーム | 歩行系 |
| ® プリズムフラワー | _ |
| ®プリズムフラワー | |
| ® プリズムフラワー | - |
| プリズムフラワー | - |
| ル ブリズムフラワー | - |
| ル プリズムフラワー | |
| ®プリズムフラワー | _ |
| ⊕ シャーマン | 歩行系 |
| の カオスウィザード | 歩行系 |
| | |

①エグゼキューター 歩行系



巨大なカマを使って攻撃 してくる。HPの残量に注 意して、回復しながら戦え。

の発端となった思い出の地へと旅は続く いよいよガラム城に近づいたボウイたちの前に、またもゲシュプが

登場。次の刺客は、島じゅうで恐れられている戦鬼レッドバロンだ。

CAST

PLAYER CHARACTER

| store net |
|-----------|
| 行系 |
| 行系 |
| 馬系 |
| 行系 |
| 馬系 |
| 行系 |
| 両系 |
| |

| MONSTER | | |
|------------------|-----|--|
| ●カオスウィザード | 歩行系 | |
| ②カオスウィザード | 歩行系 | |
| ®イビルビショップ | 步行系 | |
| ₫イビルビショップ | 歩行系 | |
| ⑤ヘルハウンド | 歩行系 | |
| ⑥ ヘルハウンド | 歩行系 | |
| ○ へルハウンド | 歩行系 | |
| ⑥ヘルハウンド | 歩行系 | |
| ・リミノタウロス | 步行系 | |
| ●ミノタウロス | 歩行系 | |
| ●ミストデーモン | 飛行系 | |
| ® ミストデーモン | 飛行系 | |
| ®ボウライダー | 步行系 | |
| Bボウライダー | 歩行系 | |
| €ボウライダー | 歩行系 | |
| ₩ ボウライダー | 步行系 | |
| | | |

ゆロイド

NIM OL MOH

第4票

BATTLE

NO.37 ガラム成へ

®レッドバロン

Dエグゼキューター

レッドバロン



攻撃・防御ともに最強ク ラス。暗黒のつるぎを使っ てソウルスチルを繰り出す。

歩行系

步行来

MEMBER



敵でありながら尊敬する ほど実直な性格の持ち主。 仲間になればとても心強い。

ボスと戦うときは、主力メンバー以外 のキャラを前線に近づけるな!



つおびき寄せてから

て一気に突撃してくるギ 衛キャラを置き去りにし 接近すると、



強力な敵キャラが多いが、ここまで戦ってきたシ ャイニング・フォースの敵ではない。ミストデーモ ンが2匹いるけれど、なぜかコンフューズの魔法を 使う確率が低いから怖くない。唯一注意が必要なの がレッドバロン。1ターンに2回行動するので、う

かつに全員で近づ くと後ろに回り込 まれて、可祭やウ ィザードが殺され る危険がある。攻 撃・防御両面に優 れたキャラだけで 周囲をがっちりと 囲み、身動きを封 じてから戦おう。 回復魔法や補助魔 法、攻撃魔法は離 れた位置から使え。



レッドバロンとの戦いは壮絶そのもの!

FIELD GUIDE



さらに、レッドバロンが装備している「暗闇の剣」 には要注意!! ソウルスチルLV1の効果がある剣だ けに、へたをすると主戦力を一発で失うことにもな りかねない。ボウイの体力維持には気をつけよう。



100 ENCYCLOPEDIA SHINING FORCE II

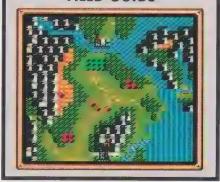
古えのほこらへ

●古えのほこらへの道にたちふさがる強敵の影 ついに悪魔軍の軍師ゲシュプとの対決! シャイニング・フォース を待ちうける悪賢いゲシュプの作戦とは、いったい何なのだろう?

これまでもいろいろと汚い作戦で、シャイニング・

フォースのじゃまをしてきたゲシュプ。その悪魔軍 の軍師が最後の戦いを挑んでくるぞ。捨て身で向か ってくるヤツの攻撃は強力そのもの。でも、こんな ところで悪魔なんかに負けるわけにはいかない!!

FIELD GUIDE



| ❶ボウイ | 歩行系 |
|---------------|-----|
| ② サラ | 歩行系 |
| 3 2 2 | 騎馬系 |
| 3 ジャジャ | 歩行系 |
| りカズン | 歩行系 |
| 3ヒーター | 飛行系 |
| 7ゲルハルト | 歩行系 |
| 3ヒギンズ | 騎馬系 |
| 9ミック | 騎馬系 |
| Dロイド | 車両系 |
| Dツィッギー | 歩行系 |
| タシャロル | 歩行系 |

| MONSTER | |
|------------------|-----|
| ●イビルビショップ | 歩行系 |
| ②カオスウィザード | 歩行系 |
| ❸サイクロプス | 歩行系 |
| ◊ヘルガンナー | 車両系 |
| €ヘルガンナー | 車両系 |
| ⑥ヘルハウンド | 獣 系 |
| のホワイトドラゴン | 飛行系 |
| 8ホワイトドラゴン | 飛行系 |
| ③ ミストデーモン | 飛行系 |
| ●ミノタウロス | 歩行系 |

歩行系

MONSTER'S ITEM

トバスターショット

ヘルガンナーを倒すと落とし ていく遠距離兵器。装備できる のは職業はスナイパー、プラス ガンナー、ボウナイトの3種類。



のんびり戦っていると罠にはまってし まう。短期決戦を狙って攻めろ!

すばやい戦いと、こまめな回復が勝利への鍵だ!

フィールド上に散らばっている悪魔軍の数は、意 外と少ない。戦闘開始のときは、楽な戦いだと思い がちだ。ところが、これが軍師ゲシュプの罠なのだ。

フィールドを進んでいると、急に大きな岩が現れ る。これがゲシュプの切り札のバーストロックだ。 ふつうは、ただ転がっているだけの岩だけど、突然 大爆発を起こすことがある。もし爆発に巻き込まれ

たら大ダメージを受けてしま う。次々と現れるから、周り を囲まれると一気に戦力が減 ってしまうかもしれない。







●ゲシュブ



高レベルのフリーズの魔 法の使い手。ただし魔法を 封じれば、あまり怖くない。

イール村地下

●決戦の地に向かう前の準備を整えろ

かつては平和だった山間の村も、ガラム軍に荒らされてしまった。 しかし村人たちは、地下にもぐってひっそりと暮らしていたのだ。

DATACHECK

TOWN GUIDE

| 400 | Ath | d |
|------|-----|---|
| - 40 | 4X | В |

- ②地下室への入口
- 6民家
- ●酒場
- 6民家

村人を探して、一件一件の家を回って みると、 地下への入口が見つかる

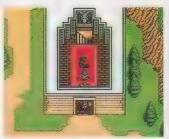
当えのほこらへ向かう途中にあるイール村。グランシールがなくなってしまったので、この村に立ち寄ってみよう。村の中には人の姿が見られず、村人を探しているうちに、ある建物で地下への階段を見つけることができる。実は、イール村の人々はガラム軍の進攻をさけて地下室に避難していたのだ。

その地下室の一角で、ある人物が話しかけてくる。 彼の名はオネイア。賢者ハウエルの息子で、ハウエ ル亡き後この地下室で研究をしていたのだ。彼の話 を聞けば、この異変の受験が明らかになるはずだ。



またここではアイテムを売っているので、古えのほこらに向かう前に、準備を整えておくといい。

村を出ようとする一行の前に意外な人物が現れる。 真紅の鎧を身につけた、この男の正体は……!?





ITEM FOUND

▶疾風のチキン・イビルナックル

どちらも宝箱から手に入る。 「疾風のチキン」はすばやさを上 げたいキャラに使え。「イビルナ ックル」は呪いがかかっている。





ウィザード オネイア



世界の異変を理解する唯一の仲間が登場!! 情熱的で行動力のある魔術師だ!!



地下室内部



はきみうちに注意すれば、それほど辛くないはず。

背後の小部隊を見逃していると、 後で痛いめを見ることになる

悪魔軍はほこらの前で講覧に広がって待ちうけている。また、自分たちの後ろにも小部隊がいるのだ。マップが狭いので、少しずつ進んで敵を倒せばいいが、へたに前進しすぎると後ろの小部隊が襲いかかってくる。はさみうちになると、こちらの戦力が分散して戦いが不利になってしまうので、まずは小部隊を倒してから前進しよう。小部隊を倒すのに時間をかけすぎないように。これに注意すれば、これまでの戦いで覚えたパターンで勝つことができる。



FIELD GUIDE





古えのほごらへ2

●ほこらを守る敵部隊をうちやぶれ!

古えのほこらの目前まで迫ったシャイニング・フォース。軍師を失った悪魔軍が待ちうけるほこらで、ふたつの軍の攻防戦が始まる!



ゲシュプを失っ た悪魔軍は、シャ イニング・フォー スを倒して、軍師 になろうとしてい る。こんなヤッに は負けられない!



MONSTER'S ITEM

▶イビルリング・神のいかずち

イビルビショップとミノタウロスを倒すと手に入る。「神のいかずち」は雷を呼び寄せてダメージを与える。ボスに有効。



DATACHECK

| PLAYER CHARACTER | | |
|------------------|---------|--|
| ● ボウイ | 步行系 | |
| 9 サラ | 歩行系 | |
| 8t 1-1 | 騎馬系 | |
| Øジャジャ | 歩行系 | |
| う カズン | 歩行系 | |
| G ビーター | 飛行系 | |
| プ ゲルハルト | 歩行系 | |
| ③ヒギンズ | 騎馬系 | |
| 9ミック | 騎馬系 | |
| ●ロイド | 車両系 | |
| ●ソィッギー | 歩行系 | |
| Miss of Dille | 4 in V. | |

| MONSTER | |
|-------------------|-------|
| ①イビルビショップ | 步行系 |
| ②カオスウィザード | 歩行系 |
| ❸サイクロプス | 歩行系 |
| ⊕ サイクロプス | 歩行系 |
| 6 ヘルガンナー | 車両系 |
| ⑥ ヘルガンナー | 車両系 |
| ク ヘルガンナー | 車両系 |
| ③ヘルハウンド | 歩行系 |
| のホワイトドラゴン | 飛行系 |
| ル ホワイトドラゴン | 飛行系 |
| ・カナウイトドラゴン | 飛行系 |
| (のこ)なのロフ | 4年4年夏 |

BOSS

®ミノタウロス

(Bヒドラ

ヒドラ



特別能力は持っていないが、強力なパワーを生かしての攻撃はあなどれない

歩行系

歩行系

古えのほこら

●ほこらの奥深くに眠っているものとは!?

いくつもの戦いを勝ち抜いて、とうとうたどり着いた古えのほこら。 このほこらの奥深くに、悪魔にうち勝つための武器が眠っている。



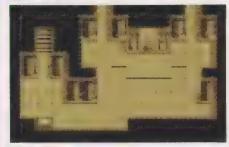
所に封印されているらしいのだけど…。 は、その異変を止めるための武器が、この場は、その異変を止めるための武器が、この場変の始まりだった。実れたのが、すべての異変の始まりだった。実に囲まれた古えのほこら。このほこ





≜B1F

▲入口から入ってすぐの部屋には宝箱が ある。ただし左の宝箱は、石がじゃまし て開けられない。これを開けるには…。



▲B2F

▲階段を降りた部屋に、ふたつのジュエ ルが安置されていたんだ。そのほかにも、 この場所に重大な秘密が隠されている。



B1F

▲B1Fの左の宝箱のマップ。崩れた柱が宝箱の前に転がっていて、どうしても開けることができないのがわかる。

ITEM FOUND

▶イビルアックス・フォースブレート

悪魔を打ち破ることができる 伝説の武器「フォースブレード」 はボウイに装備させろ。「イビル アックス」は宝箱に入っている。

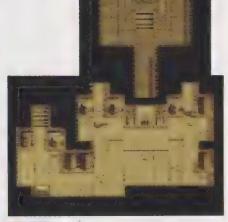


ジュエルのあった壁に秘密が!!

すべての異変の始まりだった。ここに悪魔を倒すために必要な武器があるのだ。 ただしこの武器は、ほこらの奥深くに封印されている。こ

の封印を解くために は光と闇のジュエル の力が必要なのだ。 ふたつのジュエル が納まっていた壁が 開くとき、最強の武 器が手に入るはずだ。





482F

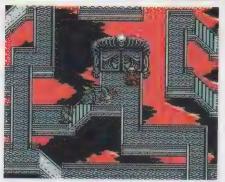
▲ 古えの封印が解かれた後のほこらは、 ずいぶん荒れ果ててしまっている。奥の 部屋への道を開けるにはどうしたら…?

悪魔軍の本拠地へ続く道は、入った者を惑わす、複雑な迷路!

元はグランシール城が建っていた場所には、巨大な穴が広がっている。そして古えの塔は、この穴の中に建っているのだ。塔の中に入るには別のルートを見つけなければならない。塔の間りをよく調べてみると、今までにはなかった不思議な像が見つかる。恐ろしい悪魔の石像をよく調べてみると、変わったところが見つかるはずだ。悪魔の口が開けば、舌えの塔への道が現れる。

像の奥にあるのは、溶岩の上にかかっている立体 迷路。迷路の中央には巨大な門がある。この門こそ 占えの塔に続いている唯一の道だ。複雑に入り組ん だ迷路を突破して、最終決戦の地へと向かおう。





ITEM FOUND

▶イビルランス

最高の攻撃力を誇る槍。ただし、装備すると移動力が低下してしまう呪いの武器でもある。 入手後はヒギンズに装備できる。

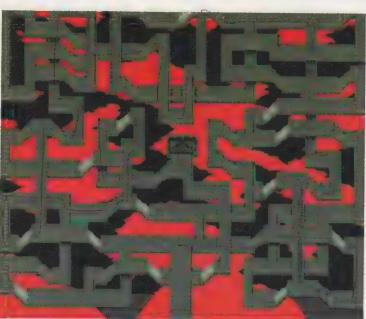


悪魔の像+立体迷路

●最終決戦の地へのトビラが開かれる

最終決戦の地、古えの塔は地割れに阻まれて入ることができない。 塔の中へ入るには、別の入口を探すしかないのだ!



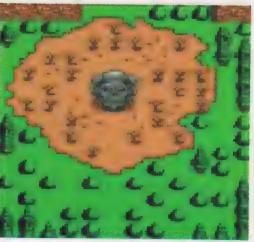


▲立体迷路

▲途中にある階段は昇り降りできるけれど、坂になっているところは降りることしかできない。降りるところを間違えると、ぐるっと回ってこなければならない。

▶枯れ木の林の真ん中に建っている悪魔の像。いまにもかみついてきそうなこの像の口を開けるには、鍵となるものが必要だ。いったい何が鍵となるんだろう?

悪魔の像り



オッドアイ戦

●ついに刃を交える最強のライバルの戦い

空中に浮かぶ戦場を舞台にして繰り広げられるすさまじい争い! 謎を秘めた因縁の対決がいま始まろうとしている!!

DATACHECK

強力な悪魔たちが次々と襲いかかる。 力を使い果たさないようにしよう



店えの塔を目の 前にしが・シャース の前にしが・たちはだかったもはだかった。 るひを悪魔オッドュース るひを悪魔オッジュース を渡して、ジャース なで変して、ジャース もこが、たい、シャース は、れない、ッド れば、れない、ッド れば、れない、ッド は、してもつが、





MONSTER'S ITEM

▶カウンターソード・女神の涙

女神の涙はMPを回復するアイテム。カウンターソードは反撃が出やすくなる武器。どちらも今後の戦いに役に立つはずだ。



ここで登場する悪魔軍は、一体一体が強力なヤツばかり。さらに数の上でもこちらより多いから、かなりキビしい戦いになるはずだ。戦闘開始からオッドアイのどころにたどり着くまでに、いかに体力が残っているかが問題になってくる。HP回復アイテムは持てるだけ持っていこう。それでもキツいときは、レベルを上げるようにしたほうがいい。

作戦としては、少しずつ動きながら近づいてきた敵を確実に倒すようにしよう。 常に集団で移動して、倒せる敵からどん どん攻撃。敵の数を減らしながら進むの が、この戦闘を生き残るテクニックだ!

FIELD GUIDE



CAST キャラ名 移動タイフ PLAYER CHARACTER

| ⊕ボウイ | 歩行系 | |
|----------------|-------------|---|
| ② サラ | 歩行系 | |
| 8c2-1 | 騎馬系 | Ī |
| 4 ジャジャ | 歩行系 | |
| ⑤ カズン | 歩行系 | |
| 6 ピーター | 飛行系 | |
| の ゲルハルト | 歩行系 | |
| | too use and | |

 ③ヒギンズ
 騎馬系

 ④ミック
 騎馬系

 ⑩ロイド
 車両系

●ツィソギー 歩行系●シャロル 歩行系

MONSTER

| ●イビルビショップ | 步行系 |
|-------------------|-----|
| ② イビルビショップ | 歩行系 |
| ③カオスウィザード | 歩行系 |
| ①カオスウィザード | 步行系 |
| ⑤カオスウォリアー | 歩行系 |
| | |

⑤カオスウォリアー 歩行系⑦カオスウォリアー 歩行系⑤サイクロプス 歩行系

●サイクロプス 歩行系●サイクロプス 歩行系●デーモン 飛行系

●デーモン 飛行系●デーモンマスター 歩行系●ヒドラ 歩行系

⑤ヒドラ 歩行系⑥ヘルガンナー 車両系◎ヘルガンナー 車両系⑥ホワイトドラゴン 競行系

®ホワイトドラゴン 飛行系®オッドアイ 歩行系

■ BOSS

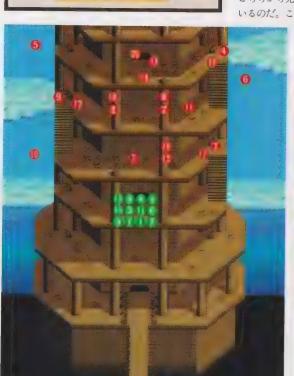
オッドアイ



特殊攻撃のオッドアイビ ロムは、複数の相手を狙って強力な熱線を放つ大技だ。



FIELD GUIDE



古えの塔を登れ

●塔の最上階で待ちうけているものは!?

オッドアイを倒し、古えの塔を登るシャイニング・フォース。とこ ろがここにも悪魔軍がいた。敵を蹴散らして倒し最上階を目指せ!



MONSTER'S ITEM

▶聖者の杖

毎ターン、3ポイントずつH Pが回復する力を秘めている杖。 ボスのブルーが持っている。



柱の影にも敵が隠れている! 現れる敵に注意して塔を登れ

戦いが始まると、敵の少なさに驚くかもしれない。 しかしそれは悪魔軍のフェイント。柱の影になって こちらから見えないところに、何体もの敵が隠れて いるのだ。これに気付かないでうっかり近づくと、

> 敵の大部隊の出現に驚くハメになる。 塔の通路は狭くて進みにくいが、 空を飛べるキャラクターを用意して おけば、通路に関係なく進めるから、 敵を囲んで攻撃することもできる。 ただし空を飛べる敵もいるから不意 撃ちには要注意だ。





| CAST | |
|---------------|-------|
| キャラ名 | 移動タイプ |
| PLAYER CHARA | CTER |
| ●ボウイ ・ | 歩行系 |
| 2 サラ | 歩行系 |
| 8 k 1 - 1 | 騎馬系 |
| ④ジャジャ | 歩行系 |
| ⑤カズン | 歩行系 |
| 6 ピーター | 飛行系 |
| プゲルハルト | 歩行系 |
| ③ルド | 飛行系 |
| リフィルダー | 飛行系 |
| ●ロイド | 車両系 |
| Bツィッギー | 歩行系 |
| ●シャロル | 歩行系 |
| MONSTER | |
| のカオスウォリアー | 歩行系 |
| ②カオスウォリアー | 歩行系 |
| ⑥カオスウォリアー | 歩行系 |
| ●カオスウォリアー | 歩行系 |
| ⑤カオスドラゴン | 飛行系 |
| 動力オスドラゴン | 飛行系 |
| の デーモン | 飛行系 |
| のデーモン | 聯行系 |

●デーモン

のデーモン

⊕デスゴッド

のヒドラ

のヒドラ

のヒドラ

●ヒドラ

⊕ヒドラ

●デーモンマスター

●デーモンマスター



アンチスペルで相手の魔 法を封じ込めてしまう強敵。 多人数で一気に攻撃しよう。

飛行系

飛行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

步行系

歩行系

步行系

歩行系

步行系

●邪悪なる儀式「魔王降臨」を阻止せよ

エリス姫をいけにえにして、魔王ゼオンへの儀式が始まろうとして いる。ガラム王を倒して、この世界に再び平和を取り戻すのだ!

DATACHECK

歩行系

歩行系

飛行系

步行系

騎馬系

騎馬系

重面系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

步行系

飛行系

歩行系

歩行系

歩行系

歩行系

步行系

飛行系 歩行系

騎馬系

騎馬系

歩行系

PLAYER CHARACTER

●ボウイ

8kz-1

4 ジャジャ

動力ズン

Gビーター

●ゲルハルト

Bヒギンズ

Q ミック

MATE

₩ ツィッギー

プシャロル

MONSTER

●イヒルビースト

②イビルビースト

③カオスウォリアー

①カオスウォリアー

のデーモンマスター

のデーモンマスター

●デビルグリフォン

③デスゴッド

②デスゴッド

●デスゴッド

®ホースマン

曲ホースマン

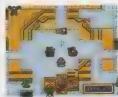
●ガラム王

⑤カオスドラゴン

2 サラ

悪魔に魅いられた王を相手に、シャイニング・フォースの戦いが始まる!

ついに苦えの塔の奥にたどり着いたシャイニング・フォース。そこで見たものは、ガラム王とエリス姫の姿だった。エリス姫を使ってシャイニング・フォースをおびき寄せたガラム王は、姫を魔王へのいけにえに捧げようとしていたのだ。ガラム王の野望を、何としても領正しなければ!!





おうしまとの

リントリント決戦!

今までの知識をフル活用!!

MONSTER'S ITEM

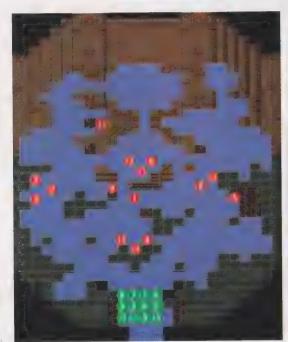
▶恵みの雨

使うと全員のHPを回復して くれる便利なアイテム。ただし、 使うタイミングが問題になる。



ところどころに穴が開いていて、通れないところが多いのが特徴。なるべく集団で移動したいけど、 地形にじゃまされてバラバラになりがちだ。ここで は逆に地形を利用して、疑い場所に敵を誘導して、

-気に攻撃するのがいい。確実に1体ずつ倒さないと、むだなダメージばかり受けることになる。



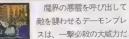


FIELD GUIDE











BATTLE DATA

☆ 「一人」 ● 死を恐れないのは結構だか ■ 気と無謀とは違うものなのた。



蓝草

HPが10回復する。価格も安いので、全員に持たせておこう。

●初登場エリア▶グランシールの町(P.32)

●使用者▶全員



癒しの水

HPが全回復する。店では買えない貴重なアイテムなのだ。

●初登場エリア▶古代神殿(P.67)

●使用者▶全員



妖精の粉

毒としびれを治療できる万能薬。 価格の方も、それほど高くない。

●初登場エリア▶リブル村(P.51)

●使用者▶全員



回復の実

H Pが20回復する。価格は高いが 前衛で戦うキャラの必需品だ。

●初登場エリア▶グランシールの町(P.32)

●使用者▶全員



恵みの雨

全員のHPが全回復する。ただし、見つけるのは至難のわざだ。

●初登場エリア▶クリードの館(P.74)

●使用者▶全員



女神の涙

MPが20回復する。店では買えない貴重なアイテムだ。

●初登場エリア▶パルメキア北大陸への洞窟(P.81)

●使用者▶全員



癒しの滴

H P が30回復する。価格もそれなりなのでムダ使いはやめよう。

●初登場エリア▶ハウエル宅(P.38)

●使用者▶全員



毒消し草

アンチスペルL 1と同じ効果がある。 毒は早目に治しておこう。

●初登場エリア▶グランシール城(P.33)

●使用者▶全員



希望の光

全員のMPが全回復する。深い森 の中に隠されているらしい。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

能力プップ ●自己銀練に限界を感じたときに使おう。新たな力が生まれる!!



力のワイン

攻撃力が2~4アップする。武器 を使うキャラに飲ませよう。

●初登場エリア▶古えのほこら(P.104)

●使用者▶全員



疾風のチキン

すばやさが2~4アップする。タ ーンの回る順番がかなり早くなる。

●初登場エリア▶船上(P.46)

●使用者▶全員



元気のパン

HPが2〜4アップする。僧侶や 魔術師に食べさせておきたい。

●初登場エリア▶ニューグランシール城(P.48)

●使用者▶全員



守りのミルク

防御力が2~4アップする。HP が低いキャラの強い味方だ。

●初登場エリア▶ポルカ村(P.54)

●使用者▶全員



いだてんピーマン

移動力が2~4アップする。一気 に攻め込んでしまえる。

●初登場エリア▶港町ハッサン(P.65)

●使用者▶全員



悟りの蜜

MPが2~4アップする。魔法を 覚えないキャラには意味なし。

●初登場エリア▶リブル村(P.51)

●使用者▶全員





勇気のリンゴ

レベルが1アップする。高レベル になってから使うのが効果的。

●初登場エリア▶通り抜け洞窟(P.72)

●使用者▶全員



カのリング

攻撃力が5アップする。道具として使えばアタックL1の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員



守りのリング

防御力が5アップする。道具として使えばサポートし1の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員



疾風のリング

すばやさが5アップする。疾風の チキンより効果が大きい。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員



いだてんリング

移動力が2アップする。持たせる キャラを決めるのも戦略だ。

防御力が10アップする。道具とし

て使えばオーラL2の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

●初登場エリア▶★

●使用者▶勇者、司祭



イビルリング

攻撃力が15アップする。道具として使えばスパークL2の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶ウィザード、ソーサラー、司祭



命のリング

自分のターンごとにHPが5回復 する。上級クラス専用装備。

●初登場エリア▶★

●使用者▶

勇者 パラディン、ペガサスナイト、ウォリアー、 バロン、ウィザード、ソーサラー、司祭、マスター モンク、スナイパー、プラスガンナー、パードバト ラー、ベルセルク、フェニックス、ポウナイト、ニ ンジャ、怪獣、機械兵、レッドパロン、ゴーレム



黒のリング

白のリング

攻撃力が10アップする。道具として使えばブレイズ L 2 の効果。

●初登場エリア▶★

●使用者▶ウィザード、ソーサラー





灼熱の玉

炎で20前後のダメージを与える。 威力は弱いが、入手しやすい。

●初登場エリア▶ミトゥラ神殿へ(P.88)

●使用者▶全員



凍てつく吹雪

水で33前後のダメージを与える。 非常用の武器として役立つ。

●初登場エリア▶ロフト村(P.98)

●使用者▶全員



神のいかずち

雷で50前後のダメージを与える。 最高の攻撃力だが入手しにくい。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員

その他 戦闘には関係ない!?



ミスリル

伝説の金属。ただし、どのように 役立つかは、まったく不明。

●初登場エリア▶★

●使用者▶全員



天使の羽

戦場からパーティー全員を離脱させる。危なくなったら使おう。

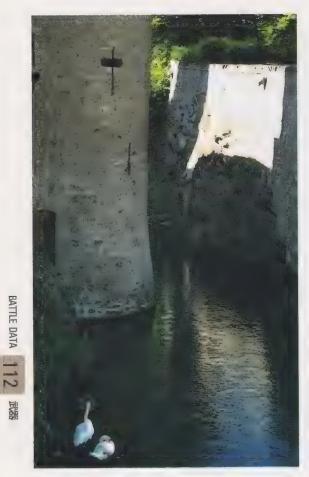
●初登場エリア▶グランシール城(P.33)

●使用者▶全員



役立つアイテムを完全紹介するぞ!! なお、初登場エリアが★印のものはモンスターから奪うなどの、特殊な方法で手に入るアイテムだ。欲しい人は根気強く探してみよう。







武器にはランクがあり、武器の性能がよいほど高い 攻撃力が得られる。また、魔法と同様の効果を持っ た武器もあり、レベルであるしの数字で威力がわか る。★印はアイテムページと同じく貴重品であるこ とを示す。なお、各職業は略号で表されている。欄 外参照。

| Karts | 初登場エリア | 概要 | 表情ンヨノ |
|----------|---------------------------|-----------------------------|----------------|
| 拳 | | | |
| レザーグラブ | 港町ハッサン (P.65) | 攻擊力+26 | マスターモンク |
| パワーグラブ | ニューグラン シール(P.77) | 攻擊力+33 | マスターモンク |
| ブラスナックル | トリスタン (P.87) | 攻擊力+39 | マスターモンク |
| アイアンナックル | (P.92) | 攻擊力十43 | マスターモンク |
| ミスティナックル | | 攻撃力+48 道具で使 えば、MPを吸いとる。 | マスターモンク |
| ギガントナックル | | 攻撃力+55 道具で使 えばコンフューズL 1。 | マスターモンク |
| イビルナックル | イール村地下 (P.102) | 攻擊力+63 | マスターモンク |
| 斧 | | | |
| ショートアックス | グランシール (P.32) | 攻撃力+5 | 戦、ウォ、バ、 |
| ハンドアックス | ニューグラン シール(P.49) | 攻擊力+9 | 戦、ウォ、バ、レ |
| ミドルアックス | ビド ー (P.56) | 攻擊力+13 | 戦、ウォンベ |
| パワーアックス | 港町ハッサン (P.65) | 攻擊力+17 | 戦、ウォンバ、 |
| バトルアックス | 港町ハッサン (P.65) | 攻擊力+21 | 戦、ウォ、バ |
| ラージアックス | ニューグラン シール(P.77) | 攻擊力+25 | ウォ、バレ |
| グレートアックス | トリスタン (P.87) | 攻擊力+28 | ウォ、パ、レ |
| ヒートアックス | * | 攻撃カ+32 道具で使 えば、ブレイズ L 2。 | ウォバレ |
| アトラスの斧 | * | 攻撃カ+35 道具で使 えば、ブレイズ L 2。 | ウォ、バ、レ |
| 大地の斧 | * | 攻撃力+39 装備して いれば、移動力+1。 | ウォ、バ、レ |
| ルーンアックス | 古えのほこら (P.104) | 攻撃力+42 会心率 上昇。アンチドウテL2。 | ウォ、バ、レ |
| イビルアックス | P***** | 攻撃力+50 最大の破 壊力だが、防御力-5。 | ウォンバレ |
| 弓 | | | |
| 木の矢 | リブル (P.51) | 攻擊力+7 | ア、レン、ス、 ブ、ボ |
| 鉄の矢 | ヒドー (P.56) | 攻擊力+12 | ア、レン、ス、ブ、ボ |
| 鋼の矢 | 港町ハッサン (P.65) | 攻擊力+17 | ア、レン、ス、ブ、ボ |
| ロビンの矢 | 港町ハッサン (P.65) | 攻撃力+21会心率がアップする。 | ス、ブ、ボ |
| アサルトシェル | ニューグラン シール(P.77) | 攻擊力+25 | ス、ブ、ボ |
| グレートショット | パキャロン (P.84) | 攻擊力+29 | ス、ブ、ボ |
| ナスカーキャノン | ナスカーシッ プ内(P.93) | 攻擊力+33 | ス、ブ、ボ |
| パスターショット | *: JEEE | 攻擊力+37 | ス、ブ、ボ |
| ハイパーキャノン | 61x 60360 | 攻擊力+40 | ス、ブ、ボ |

| 武器名 | 初登場エリア | 概要 | 装備ジョブ |
|-----------------|---------------------|-----------------------------|-------------------|
| シャットキャノン | * | 攻撃力+43 アンチス ベルL 1の効果を持つ | ス、ブ、ホ |
| ーーーー イビルショット | 悪魔の像 (P.105) | 攻撃力+51 最大の破 壊力だが、防御カー5 | ス、ブ、ボ |
| 剣 | (1.1007 | 198777213 (177) HHP773 GE | |
| 木刀 | グランシール (P 32) | 攻擊力+3 | 剣、鳥、バド バ、勇、ニ、レ |
| ショートソード | グランシール (P.32) | 攻擊力+5 | 剣、鳥、バドバ、勇、二、レ |
| ミドルソード | ニューグラン シール(P 49) | 攻擊力+8 | 剣、亀、バドバ、勇、二、レ |
| ロングソード | ポルカ (P 54) | 攻撃力 + 12 | 剣、鳥、バドバ、勇、二、レ |
| スチールソード | 古代の意志を 継ぐ~(P59) | 攻擊力+16 | 剣、鳥、バドバ、勇、二、レ |
| アキレスの剣 | * | 攻撃力+19 | 剣、勇 |
| ブロードソード | 港町ハッサン (P.65) | 攻擊力+22 | 勇、バ、バド ニ、レ |
| バスターソード | ニューグラン シール(P.77) | 攻擊力+26 | 勇、バ、バド 二、レ |
| グレートソード | ハキャロン (P 84) | 攻擊力 + 29 | 勇、バ、バド 二、レ |
| 立場の剣 | ミトゥラ神殿 (P 89) | 攻撃力+32会心率がア ップする | 勇、バ、バド 二、レ |
| バトルソード | * | 攻擊力+35 | 勇、バ、バドレ |
| フォースブレード | 古えのほこら (P 104) | 攻撃力 + 46 | 勇 |
| カウンターソード | * | 攻撃力 + 39反撃率がア ップする | 勇、バ、バド ニ、レ |
| レヴァティン | * | 攻撃力+42 道具で使 えば、プレイズL3 | 勇、バ、バド ニ、レ |
| 暗黒の剣 | * | 攻撃力+50 ソウルス チルL1、防御力一5。 | 勇、バ、バド ニ、レ |
| 槍 | | | |
| 木の棒 | グランシール (P.32) | 攻擊力+3 | 験、パペ |
| ショートスピア | グランシール (P 32) | 攻撃力+6 | 騎、パ、ベ |
| プロンズランス | ガラム (P 41) | 攻撃力+9 | 騎、パ、ベ |
| ズビア | ニューグラン シール(P 49) | 攻擊力+12 | 騎、バ、ベ |
| スチールランス | ピトー (P.56) | 攻擊力+16 | 騎、バ、ベ |
| パワースピア | 港町ハッサン (P.65) | 攻擊力+20 | 騎、バ、ベ |
| ヘビーランス | ニューグラン シール(P 77) | 攻擊力+23 | パペ |
| ジャベリン | ケット (P.82) | 攻擊力+26 | A.A. |
| クロムランス | トリスタン (P 87) | 攻擊力+31 | Charles Co |
| ホーリーランス | * | 攻撃力+39 防御力+ 5 道具でHPが10回復 | バベ |
| ミストジャベリン | E. * STEET | 攻擊力+42 | Enn |
| ハルバート | * | 攻撃力+37 道具で使 えば、スパークL1 | パ、ペ |

| 武器名 | 初登場エリア | 概要 | 装備ジョブ |
|--------------|--------------------------|-------------------------------|----------------|
| イビルランス | 悪魔の像 (P 105) | 攻撃力 + 48 最大の破 壊力だが、移動力 2 | バベ |
| 杖 | | | |
| 木の杖 | グランシール (P 32) | 攻擊力+3 | 産、僧、ウ・ソ、司 |
| ショートロッド | ガラム (P 41) | 攻撃力+5 | 魔、僧、ウ・ソ、司 |
| プロンズロッド | ポルカ (P 54) | 攻撃力+8 | 魔、僧、ウ・ソ、司 |
| アイアンロッド | <i>港</i> 町ハッサン (P 65) | 攻撃力 + 12 | 魔、僧、ウ・ソ、司 |
| パワースティック | 港町ハッサン (P.65) | 攻撃力 + 15 | 魔、僧、ウ・ ソ、司 |
| フレイル | 港町 ハッサン (P 65) | 攻撃力 + 19 | 魔、僧、ウ · ソ、司 |
| 守りの杖 | ニューグラン シール(P 77) | 攻撃カ+22防御力が5 アップする | 魔、僧、ウ・ ソ、司 |
| インドラの杖 | ケット (P 82) | 攻撃力+25 道具で使 えば、MPを吸収する。 | ウィ、ソ、音 |
| 発導士の杖 | * | 攻撃力 + 27 道具で使 えば、ブレイズ L 2 | ウィ、ソ、音 |
| 祈りの杖 | * | 攻撃力 + 26 道具で使 えば、アタック L 1 | ウィ、ソ、音 |
| グレートロッド | * | 攻擊力+28 | ウィ、ソ |
| サプライスタッフ | * | 攻撃力+32 道具で使 えば、MPを吸収する | 司 |
| 聖者の杖 | * | 攻撃力 + 29 1ターン ごとにHPが3回復 | ウィ、ソ |
| 吹雪の杖 | * | 攻撃カ+37 道具で使 えば、フリーズ L3 | 割 |
| 女神の杖 | * | 攻撃力+31 道具で使 えば、ヒー" L 3 | ウィ、ソ |
| 神秘の杖 | * | 攻撃力+39 1ターン ごとにMPが2回復 | ウィ、ソ、言 |
| デーモンロッド | * | 攻撃力 + 50 MP吸収 ただし、すばやさー10。 | ウィ、ソ、同 |
| 忍 | | | |
| ショートナイフ | グランシール (P 32) | 攻擊力+5 | シーフ |
| ダガー | リブル (P 51) | 攻擊力 + 8 | シーフ |
| ナイフ | ビトー (P 56) | 攻擊力+12 | シーフ |
| シーフズダガー | 港町 ハッサン (P 65) | 攻撃カ+17すばやさが 5アップ。 | ニンジャ |
| 菊 一文字 | * | 攻擊力+34 | ニンジャ |
| 忍びの刀 | * | 攻撃力+39 連続攻撃 する確率がアップする。 | ニンジャ |
| 特殊 | | | |
| タロスの剣 | **** | 攻撃力+32 巨大なため、誰も装備できない。 | なし |
| 洪球 | * | 攻撃力+44 重すぎて 誰もふりまわせない。 | なし |

各職業は以下の略号で示されています:ア→アーチャー、ウィ→ウィザード、ウォ→ウ ォーリアー、騎・騎士、剣→剣士、司・司祭、シ・シーノ、ス・スナイバー、戦・戦 士、僧→僧侶、ソ→ソーサラー、鳥→鳥人、ニ→ニンジャ、バド→バードバトラー、バ *パラディン、バ *バロン、ブ *ブラスガンナー、ペ→ペガサスナイト、ボ *ボウナイ ト、魔・魔術師、マ→マスターモンク、レ・レッドバロン、レン・レンジャー、勇・勇者





強大な悪魔軍と戦うた めに必要な魔法23種類 と、強力な力を秘めた 各ブレス5種類を、一 挙に紹介する。



ヘルブラスト・HELL BLAST 目標の周囲の大気圧を急激に下 2 げることで無数のカマイタチを 生み出し、それによって相手の 2 5 体を切り裂く魔法。 3 8 攻擊魔法 真空系 8 サラ、ツィッギー、シーラ

スパーク・SPARK

空気中の電苛を集中させて、目 標に対して放出する。高レベル の魔法では、一度に複数の目標 に対して攻撃することができる。

| | LV | IVII |
|--|----|------|
| March Control | 1 | 8 |
| | 2 | 15 |
| A EXCENSION AND AND AND AND AND AND AND AND AND AN | 3 | 20 |
| | 4 | 20 |

使用者

ボウイ、パイパー、オネイア

攻擊魔法 雷系

ソウルスチル・SOUL STEAL

攻擊魔法 即死

攻擊魔法 火炎系

目標となる生物の生命力を吸収 してしまう禁断の魔法。失敗す ることもあるが、成功すれば相 手は一瞬のうちに絶命する。

魔法とは違って、ニンジャのみ

が使えるテクニックのひとつ。 目標に対して、灼熱の火炎を向

かわせることで攻撃する。

| 46.01 | LV | MP. |
|------------------|----|-----|
| | 1 | 8 |
| | 2 | 13 |
| 1.50 VI-2304-000 | _ | _ |
| | _ | _ |

MP

6

10

12

IV

使用者

MP

2

6

10

10

カズン

火遁。KATON

●表のみかた

属性~その魔法 の種類と 効果

LV~その魔法 のレベル L V が高 いほど強 力になる

MP~LV別の マジック ポイント の消費量

使用者~魔法を 使える者

ブレイズ・BLAZE 大気中の水素と酸素を反応させ て、目標を炎で包み込む。高レ

ベルになると、無数の火球を相 2 手に降らして攻撃する。 3 属 性 攻擊魔法 火炎系 4 使用者 カズン、パイパー、オネイア

フリーズ・FREEZE

目標の周囲の気温を急激に下げ ることで攻撃する。相手は体温 の急激な低下と激しい凍傷によ ってダメージを受ける。

攻擊魔法 氷系

パイパー、オネイア

| 25000 CO | | |
|--|---|----|
| | 1 | 8 |
| | 2 | 13 |
| Fadora - No. 45645430 No. 1088636 | 3 | 12 |
| | 4 | 12 |

LV MP

雷神 · RAIJIN

使用者

これもニンジャが使うテクニッ クのひとつ。雷雲を呼び出して、 強力な落雷を、目標に対して浴 びせさせる大技。

ジッポ

| (ib and by hi) | LV | MP |
|--|----|----|
| | 1 | 15 |
| and the second s | 2 | 18 |
| Control of products of the section of the | 3 | 20 |
| | _ | _ |

攻擊魔法 雷系 ジッポ

属性

攻撃補助魔法は、こ ちらの攻撃をより有 利にするために使用 する。必ず直接攻撃 と、ペアで使うよう にすることだ。



LV MP

1 3

2 6

7



目標の神経系に働きかけること で、相手を深い催眠状態に陥れ る。自然に目が覚めるまではど んな攻撃にも反応できなくなる。



使用者

攻擊補助魔法 催眠

パイパー

コンフューズ・CONFUSE

目標の神経を刺激することで、 判断力をなくしてしまう魔法。 LV 1で敵の命中率を下げ、LV 2 で混乱させてしまう効果がある。



使用者

カズン、シーラ

アンチスペル・ANTI SPELL

目標の周囲の大気の運動を止め ることで、魔法の呪文を唱えさ せなくする。ただし、プレス系 の攻撃には効力がない。



使用者

カズン、オネイア

サラ サポート・SUPPORT

アタック・ATTACK

目標の筋肉組織を活性化するこ

とで、直接攻撃の威力を増すこ

とができる。敵にではなく、味 方キャラに対してかける魔法。

シャロル

目標の代謝系に作用して、運動

能力を著しく低下させる。これ

にかかると動きが遅くなり、戦

いでは攻撃を避けにくくなる。

スロウ・SLOW

使用者

使用者

オーラ

攻撃補助魔法 攻撃力アップ

攻撃補助魔法 すばやさダウン

アタックの魔法を、さらに発展 させた魔法。目標とする味方キ ャラの、防御力とすばやさを同 時に増加することができる。



ツィッギー、シーラ 使用者

|||・||||しょうに|||イ |売治したり、状 日間するのにも 一立ち向かっために MPに注意しよう。

L-JL . HEAL

傷ついた味方キャラのHPを回 復させる魔法。高レベルになれ ば、離れた相手に対しても使う ことができる。

| The state of the s | LV | MP |
|--|----|----|
| March and Millian | 1 | 3 |
| THE THE PARTY OF T | 2 | 5 |
| Character Assertion | 3 | 10 |
| 復(1人) | 4 | 20 |

属性 回復魔法 HP回

サラ、ツィッギー、シャロル

| | アンチ・ドウテ・ANTI DOTE |
|----|-------------------|
| MP | 敵の攻撃によって受けた毒を、 |
| 3 | 一瞬にして中和してしまう魔法。 |
| 5 | 毒消し草がない場合には、この |
| 10 | 魔法を使うといい。 |

| 属性 | 回復魔法 | 解毒 |
|-----|-------|-------------|
| 信田老 | サラ シャ | ・ ロル |

| オーラ | • AURA | | |
|------|----------------|----|----|
| ヒールの | 魔法を強化した回復魔 | LV | MP |
| | に複数のキャラクター | 1_ | 7 |
| | すことができるが、そ | 2 | 11 |
| の分MP | の消費量はやや高めだ。 | 3 | 15 |
| 属性 | 回復魔法 HP回復 (複数) | 4 | 20 |
| 使用者 | ツィッギー、シャロル | | |

| 4: | LV | MP |
|----|----|----|
| | 1 | 3 |
| | 2 | 6 |
| | 3 | 10 |
| | 4 | 16 |

召喚魔法

異世界から精霊を呼 び出して戦わせる魔 法。この魔法を使え る者はごく少ないが それだけに強力な威 力を誇っている。



ダオ・DAO

大気を司どる精霊、ダオを召喚 する。その攻撃は、大地をもゆ るがす大風を起こして、目標に ダメージを与える。

LV MP 8 ")

召喚魔法 真空系

カズン、パイパー、リンダ

ネプチューン・NAPTUNE

大海の支配者、ネプチューンを 召喚する。荒れ狂う大波のよう な攻撃は、激しい雨を目標に降 らせることで攻撃をする。

MP 19

カズン、パイパー、リンダ

召喚魔法 氷系

アポロン・APOLLON

大空を疾る太陽の化身、アポロ ンを召喚する。超高熱の火球を 発生させ、目標を跡形もないほ どに燃やし尽くす攻撃が得意。

MP 10 1)

使用者

召喚魔法 火炎系

カズン、パイパー、リンダ

アトラス・ATLUS

大地の守護者、アトラスを召喚 する。その巨大な体を生かして 目標を殴りつける攻撃から逃げ られる者はいない。

LV MP 14

召喚魔法 なぐり系

使用者

カズン、パイパー、リンダ

块脚件细胞。 出功 その他の (作う目前はの) 果えておきたい

リターン・RETURN

この呪文を唱えると、戦場から 教会までワープすることができ る。戦いで負けそうになったら この魔法で戻ってやりなおそう。

MP 8

その他の魔法 街帰還

ボウイ

特定のキャ ラクターだ けか使える 特殊攻擊。 MPを消費 しないので 何度でも使 用できるの だ

ファイアーブレス FIRE BREATH

灼熱の炎を吐き出し、 目標を瞬時に灰にする。 使用モンスター ケルベロス デビルグリフォン パイロヒドラ ヘルハウンド ワイバーン 仲間のキウイも使用可。



ブリザードブレス BLIZZARD BREATH

超低温のブレスは、大 気中の水分を刃物のよ うな結晶に変化させて 目標に襲いかかる。か なりの攻撃力を誇って いるブレスだ。 使用モンスター カオスドラゴン ホワイトドラゴン



デーモンブレス DEMON BREATH

魔界の悪需を召喚して 目標に投げつける。こ れを喰らうと、生命力 を悪霊達に吸収されて しまうのだ。 使用モンスター ガラム ゼオンガード ゼオン



アクアブレス AQUA BREATH

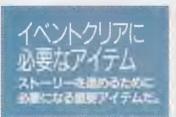
クラーケンだけが使用 するブレス。巨大な泡 を目標に浴びせかける。 この泡に包まれると、 息ができなくなってし まうので、気をつけな ければならない。 使用モンスター クラーケン



バブルブレス BUBBLE BREATH

自分の身体を飛び散ら して放出する泡状の物 体。粘液でできた気泡 ではあるが、浴びせか けられた目標は、強度 のダメージを受けるこ とになる。 使用モンスター バブルペースト





タンポポの綿毛

机の国・チェス盤での開戦後

机の国から離れ るときに必要な アイテム。パラ シュートのよう に、高いところ から降りられる。



ウッドパネル

古代通路前の広場

どこかの地下に あるという古代 遺跡に入るため の鍵。その入口 は、名前に関係 している。



机の国・クリア後のドワーフの穴

洞窟をふさいで いる大岩を吹き 飛ばすのに使う アイテム。ただ し、これだけで は役に立たない。



スカイオーブ

ナスカ大地

大空を飛ぶため の乗り物、古代 文明の遺産のナ スカーシップを 動かすことがで きるアイテム。



乾きの石

ドワーフの穴

いくらでも水を 吸収してしまう。 どこかにあるド ワーフの隠れ里 に入るために必 要になる。



爆薬

大砲の火薬。こ れがふたつあれ ば、洞窟の入口 をふさいでいる 岩を吹き飛ばす ことができる。

机の国・クリア後のニューグラシール城

銀の戦車

馬に引かれた戦

車を型取った銀

細工品。アーチ

ャーがブラスガ ンナーに転職で

きるようになる。

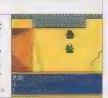
闇の洞窟



天馬の翼

パキャロン城

ペガサスの紋章 が刻まれていて 騎士が持ってい ると、ペガサス ナイトに転職で きるようになる。

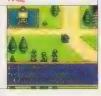


これがないた巨量できない 日日であるのだ。

戦士の誇り

ニューグランシール城

勇ましく戦う戦 士のみが授かる もので、戦士が バロンに転職す るときに必要な アイテムだ。



奥義の書

妖精の森

禁断の魔法の秘 密が書かれてい る幻の書物。魔 術師がソーサラ 一に転職するの に必要になる。



気合いの玉

修験者の小屋

高位の修業僧の 気がこもってい る水晶球。僧侶 をマスターモン クに転職させる 力を持つ。



PERFECT INDEX

アイテム

あ

アイアンナックル、モンク系、112 アイアンロッド、杖系、113 アキレスの剣、剣系、113 アサルトシェル、弓系、112 アトラスの斧、斧系、112 暗黒の剣、剣系、113 いだてんピーマン、一般その他、110 いだてんリング. リング. 111 凍てつく吹雪. 一般その他. 111 命のリング. 一般その他. 111. 袋とじ⑥ 祈りの杖。杖系。113 イビルアックス、斧系、112 イビルショット、弓系 113. 袋とじ⑤ イビルナックル、モンク系、112 イビルランス、槍系、113 イビルリング、リング、111 癒しの滴. 一般その他. 110. 袋とじ⑤ 癒しの水 一般その他、110 インドラの杖、杖系、113 ウッドバネル、クリアアイテム、117 奥技の書、転職アイテム、117 大筒, クリアアイテム, 117

か

回復の実. 一般その他. 110 カウンターソード. 剣系. 113 神のいかずち、一般その他、111 乾きの石、クリアアイテム、袋とじ⑤ 気合いの玉、転職アイテム。袋とじ⑤ ギガントナックル、モンク系、112 菊一文字. シーフ. ニンジャ. 113 木の杖、杖系、113 木の棒、槍系、113 木の矢 弓系 112 希望の光。一般その他、110、袋とじ⑥ 銀の戦車、転職アイテム。117 グレートアックス、斧系、112 グレートショット、弓系、112 グレートソード、剣系、113 グレートロッド、杖系、113 黒のリング、リング、111 クロムランス、槍系、113 元気のバン. 一般その他、110 ゴーレムの腕、クリアアイテム、袋とじ③

*

悟りの蜜. 一般その他、110 サプライスタッフ. 杖系. 113 シーフズダガー、シーフ・ニンジャ、113 忍びの刀. シーフ・ニンジャ. 113 灼熱の玉 一般その他。111 ジャベリン、槍系、113 ショートアックス、斧系、112 ショートスピア、槍系、113 ショートソード. 剣系、113 ショートナイフ. シーフ・ニンジャ、113 ショートロッド。 杖系、113 シャットキャノン、弓系、113 白のリング、リング、111 神秘の杖. 杖系. 113 スカイオーブ、クリアアイテム、117 スチールソード. 剣系. 113 スチールランス、槍系、113 スピア. 槍系. 113 聖者の杖、杖系、113 戦士の誇り、転職アイテム、117、袋とじ⑤ た

大地の茶、斧系、112 ダガー、シーフ・ニンジャ、113 タロスの剣、特殊武器、113 タンポポの綿毛、クリアアイテム、117 カのリング、リング、111 カのワイン、一般その他、110 デーモンロッド、杖系、113 鉄球、特殊武器、113 鉄の矢、弓系、112 天使の羽、一般その他、111 天傷の葉、転襲アイテム、117、袋とじ⑤ 番消し章 一般その他、110

な

ナイフ.シーフ・ニンジャ、1:13 ナスカーキャノン、弓系、1:12

ı

ハイパーキャノン、弓系、112 鋼の矢, 弓系, 112 爆薬、クリアアイテム、袋とじ⑤ バスターショット、弓系、112 バスターソード、剣系、113 バトルアックス、斧系、112 バトルソード、剣系、113 疾風のチキン. 一般その他。 110 疾風のリング。リング。111 ハルバート。 槍系、 113 パワーアックス、斧系、112 パワーグラブ, モンク系, 112 パワースティック、杖系、113 パワースピア、槍系、113 ハンドアックス、斧系、112 ヒートアックス、斧系、113 必殺の剣、剣系、113 ピヨピヨサンダル. 一般その他. 袋とじ⑤ フォースプレード、剣系、113 吹雪の杖、杖系、113 ブラスナックル、モンク系、112 フレイル、 杖系、 113 ブロードソード、剣系、113 プロンズランス、槍系、113 ブロンズロッド、杖系、113 ヘビーランス、槍系、113 ホーリーランス、槍系、113 木刀, 剣系, 113

ま

魔導師の杖、杖系、113 守りの杖、杖系、113 守りのミルク・一般その他。110 守りのシルク・リング、111 ミスティナックル、モンク系 112 ミストジャベリン、槍系、113 ミスリル銀、総が屋加工用材料、72 ミドルアックス、斧系、112 ミドルアックス、斧系、113 女神の杖、杖系、113 女神の成、一般その他、110 恵みの雨、一般その他、110

P

薬草、一般その他、110 勇気のリンゴ、一般その他、110 妖精の粉、一般その他。110

5

ラージアックス、斧系、112 ルーンアックス、斧系、112 レヴァティン、剣系、113 レザーグラブ、モンク系、112 ロビンの矢、弓系、112 ロングソード、剣系、113 あ

アークデーモン、モンスター、18 アストラル、その他、33 イビルクラウド、モンスター、18 イビルビショップ. モンスター、18 イビルビースト、モンスター、18 インスマンス、モンスター、18 ウィザード。モンスター。18 ウィッチ、モンスター、18 ウィラード。モンスター。18 ウォーム、モンスター、18 エグゼキューター。モンスター。18 エルリック、PC. 14. 袋とじ③ オーク、モンスター、18 オークロード、モンスター、18 オオコウモリ、モンスター、18 オッドアイ、モンスター、20 オネイア、PC、17

か

ガーゴイル、モンスター、18 ガイアン、PC、16 カオスウィザード。モンスター。18 カオスウォリアー、モンスター、18 カオスドラゴン, モンスター、18 カズン. PC. 11 カミーラ、モンスター、20 ガラム、モンスター、20 ガラムアーチャー。モンスター。18 ガラムソルジャー、モンスター、18 ガラムナイト。モンスター。18 ガラムメイジ, モンスター、18 キウイ. PC, 12, 袋とじ③ ギズモ、モンスター、18 キング、モンスター、18 クイーン、モンスター、18 クラーケンアーム、モンスター、18 クラーケンヘッド、モンスター、18 クラーケンレッグ。モンスター、18 クリード。その他、74 グリーンペースト、モンスター、18 グリフォン、モンスター、19 ゲシュプ、モンスター、20 ゲルハルト、PC、12 ケルベロス、モンスター、18 ゴーレム、モンスター、19 ゴブリン. モンスター, 19

2

サイクロプス、モンスター、19 サラ、PC、10 ザルバード、モンスター、20 シーラ、PC、16、袋とじ② ジッポ、PC、11 シャーマン、モンスター、19 ジャジャ、PC、15 シャロル、PC、15 シャロル、PC、16 スケルトン、モンスター、19 ゼオン、モンスター、19 ゼオンガード、モンスター、19 ゾンビ、モンスター、19

t-

ダークビショップ、モンスター、19 ダークスナイパー、モンスター、19 ダークスモーク、モンスター、19 ダークドワーフ、モンスター、19 ダークナイト、モンスター、19 ダークマダム、モンスター、19 ヴロス、モンスター、19 ツィッギー、PC、14、袋とじ③

デーモン、モンスター、19 デーモンマスター、モンスター、19 デスアーチャー、モンスター、19 デスゴッド、モンスター、19 デスモンク、モンスター、19 デビルアーミー モンスター 19 デビルグリフォン、モンスター、19 ドラゴンニュート。モンスター、19 ドンゴ、PC、14、袋とじ③

ナイト、モンスター、19 ネクロマンサー、モンスター、19

バーストロック。モンスター。19 ハーピィ、モンスター、19 ハーピィクイーン、モンスター、19 パープルウォーム、モンスター、19 パイパー. PC. 14. 袋とじ③ ハイプリースト、モンスター、19 パイロヒドラ、モンスター、19 ハウエル、その他、38 バッカス, PC, 17 バブルペースト、モンスター、19 ハンターゴブリン. モンスター. 19 バンパイアバット。モンスター。19 ピーター、PC、12 ヒギンズ、PC、15 ビショップ、モンスター、19 ヒドラ、モンスター、19 ヒューイ、PC、11 ヒュージラット、モンスター、19 ファルコン、PC、16 ファルコン、モンスター、19 フィルダー、PC. 15. 袋とじ② フェアリー、その他、68,74 ブラックモンク、モンスター、19 プリースト、モンスター、20 プリズムフラワー。モンスター、20 ブルー、モンスター、19 ペースト、モンスター、20 ペガサスナイト、モンスター、20 ヘルガンナー、モンスター、20 ヘルソルジャー、モンスター、20 ヘルハウンド、モンスター、20 ボウイ, PC, 10 ボウシューター、モンスター、20 ボウマスター。モンスター、20 ボウライダー、モンスター、20 ホースマン、モンスター、20 ポーン、モンスター、20 ホブゴブリン、モンスター、20 ボルカノン神、その他、57 ポルナレフ. PC. 13 ホワイトドラゴン。モンスター。20

マード、PC、17. 袋とじ③ マスターメイジ、モンスター、20 マスターモンク、モンスター。20 マチルダ. PC. 12. 袋とじ③ マッドマン、モンスター、20 ミトゥラ神、その他。89 ミストデーモン、モンスター、20 ミック. PC. 13. 袋とじ③ ミノタウロス。モンスター、20

6

ラット、モンスター、20 リザードマン、モンスター、20 リンダ、PC. 15. 袋とじ② ルーク、モンスター、20 ルド. PC. 13

レッサーデーモン、モンスター、20 レッドパロン。モンスター。20 レモン、PC、17 ロイド. PC. 13 ワイバーン、モンスター、20

> 職業 あ

アーチャー、113

ウィザード. 111,113 ウォリアー、111,112

か

怪獣、111 機械兵。17,111 騎士、11,13,14,112,113 剣士. 10.112.113 ゴーレム、17,111

75

シーフ、11,113 司祭. 16,111,113 默人. 12 スナイパー、111,113 戦士. 11,14,112,113 僧侶, 10,14,113 ソーサラー、15,111,113

鳥人, 13,112,113

な

ニンジャ、111,112,113

は

バードバトラー、15,111,112,113 パラディン、15,111,113 バロン、111,112 フェニキィ、12 フェニックス, 111 ブラスガンナー、13,111,113 ペガサスナイト。16,111,113 ベルセルク、111 ボウナイト、111,113

魔術師。11,113 マスターモンク。16,111,112 みどりがめ、12

や

勇者, 111, 112, 113

レッドバロン、17.111.112 レンジャー、12,113

地名

ぁ

悪魔の像+立体迷路、イベント。105 浅瀬、バトル、66 イール村、イベント、36 イール村地下、イベント、102 イール村へ、バトル、35 古えの塔、バトル、34,107 古えの塔地下通路+大広間, バトル, 43 古えのほこら、イベント、104 古えのほこらへ1. バトル. 101 古えのほこらへ2、バトル、103 岩清水の森、バトル、71 岩清水の森へ、バトル、70 オッドアイ戦。バトル。106

か

ガラム王、バトル、108 ガラム城1. イベント. 40 ガラム城2. バトル、41 ガラム城へ、バトル、100 クラーケンのイカダ、バトル、64 グランシール域、イベント、33 グランシールの町、イベント、32 グランシールへ、バトル、42 クリードの館、イベント、74 クリードの館へ、バトル、73 ケット村、イベント、82 古代神殿. バトル. 67 古代通路、袋とじ⑦ 古代通路入口、イベント、61 古代通路前の広間、バトル、62 古代の意思を継ぐ者のほこら、イベント、60 古代の意思を継ぐ者のほこらへ。バトル。59 古代の宝物庫、イベント、63

修験者の小屋、イベント、96 船上. イベント. 46

机の国、バトル、75 通り抜け洞窟、イベント、72 トリスタン、イベント、87 ドワーフの穴、イベント、68 ドワーフの鍛冶屋、袋とじ4

な

ナスカ大地, バトル, 93 ニューグランシール。イベント、77 ニューグランシール城、イベント、48 ニューグランシールタウン。イベント、49

は

ハウエル宅、イベント、38 ハウエル宅~イール村へ、バトル、39 ハウエル宅へ, バトル, 37 パキャロン街、バトル、90 パキャロン街+パキャロン城、イベント、84 パキャロンへ、バトル、83 バルメキア北大陸への洞窟、バトル、81 パルメキア北大陸への洞窟前1. バトル. 47 パルメキア北大陸への洞窟前2. バトル、80 パンゴートの谷、バトル、86 パンゴートの谷へ。バトル、85 ビドーの国、イベント、56 プリズムフラワー地帯、バトル、99 ボルカノン山道、バトル、55 ボルカノン神殿、イベント、57 闇の洞窟~ポルカ村、バトル、53 ポルカ村、イベント、54 ポルカ村、バトル、58

ミトゥラ神殿。バトル、89 ミトゥラ神殿へ、バトル、88 港町ハッサン、イベント、65 モーンの町、バトル、92 モーンの町へ、バトル、91

床の国。バトル、76 妖精の森、イベント、69、袋とじ⑥

5

リブル村、イベント、51 リブル村~闇の洞窟へ、バトル、52 リブル村へ、バトル、50 ロフト村、イベント、98 ロフト村へ、バトル、97



メガドライブ攻略ガイドブック

シャイニング・フォース『高品の百科

【企画・編集】

(株)ソニック

高橋宏之

高橋秀五

(株)キャラメル・ママ

福田純子

高山邦雄(小学館)

【カバー・本文デザイン】

田村 宏(SAKANA STUDIO)

【イラスト】

SUEZEN

菊池晃弘(キャラメル・ママ)

【写真】

中田絵里(中田屋)

よねはらいさお

【編集協力】

斉藤昭士

細越理加

【監修・協力】

(株)ソニック

(株)セガ・エンタープライゼス

©1993 SEGA

1993年11月20日初版第一刷発行

(検印廃止)

● 発行人

田中一喜

●印刷所

三晃印刷株式会社

Printed in Japan

● 発行所

〒101-01 東京都千代田区 ~ツ橋2の3の1

振替 (東京8 200)

TEL 編集 (03) 3230 5395

販売 (03) 3230 5747

株式小学館

- ●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせ、はご遠慮ください。
- ●造本には、しゅうぶんけ意しておりますが、カー落丁・配丁などの不良品がありましたら「業務部」(TEL 0120-336-082)あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
- R本書の全部または、部を無新で複写(コヒー)することは、著作権 法士での例外を除き禁じられています。本書からの複写を希望され る場合は、日本複写権センタ (2003-3269 prk4)にご連絡ください。

ISBN4-09-102459-9

小学館のメガドライブ・ガイドブック

| ●メガドライブ攻略ガイドブック |
|---------------------------|
| シャイニング・フォース神々の遺産百科発売中980円 |

- ●メガドライブ攻略ガイドブック ランドストーカー皇帝の財宝百科·····・発売中1200円
- ●メガドライブ公式ガイドブックドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス……発売中980円

価格は、すべて税込みです。





本書独占!! 巻頭秘ふくろとじ/今明かされる

SECRET 1 隠された戦士を発見!!

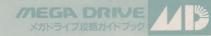
SECRET 2 未知の武器を作り出すドワーフの鍛冶屋

SECRET3 絶対見つけられない隠しアイテム大公開!

SECRET 4 超極秘戦闘フィールドの究極バトル

T1069912591357





SHAND FROM THE STATE OF THE STA

シャイニング・フォースⅡ古えの封印百科



株式会社ソニック

高橋宏之編集

本書独占/だれも解けなかった4大SECRETが、今明かされる 巻頭秘ふくろとじ/究極の謎全公開!

小学館

SHING FOREIT





シャイニング・フォースⅡ古えの封甲百科 完全攻略版





シャイニング・フォースⅡ古えの封甲百科 完全攻略版

MEGA DRIVE

415

シャイニング・フォースⅡ古えの封印百科

完全攻略版

株式会社ソニック

高橋宏之編集

本書独占/だれも解けなかった4大SECRETが、今明かされる 巻頭秘ふくろとじ/究極の謎全公開!



